

**A EXAMEN:**

**LOS  
MEJORES  
PROGRAMAS  
DE AJEDREZ  
DEL  
MOMENTO**



**Sólo para adictos**

**Así serán...**



**DESPIERTA  
EL PODER  
DE LA  
MAGIA**

**SPACE QUEST I**



**COMANCHE**



**INCA**

**ÍNDICE ALFABÉTICO**

**THE LEGEND OF**

**KYRANDIA**

**SOLUCIÓN Y MAPAS  
PARA LLEGAR  
AL FINAL**

**JOE & MAC:  
CAVEMAN  
NINJA**



**Dos  
cavernícolas  
con mucha  
marcha**

**LEATHER  
GODDESSES  
OF PHOBOS 2**

**Claves para  
resistirse a  
la tentación**

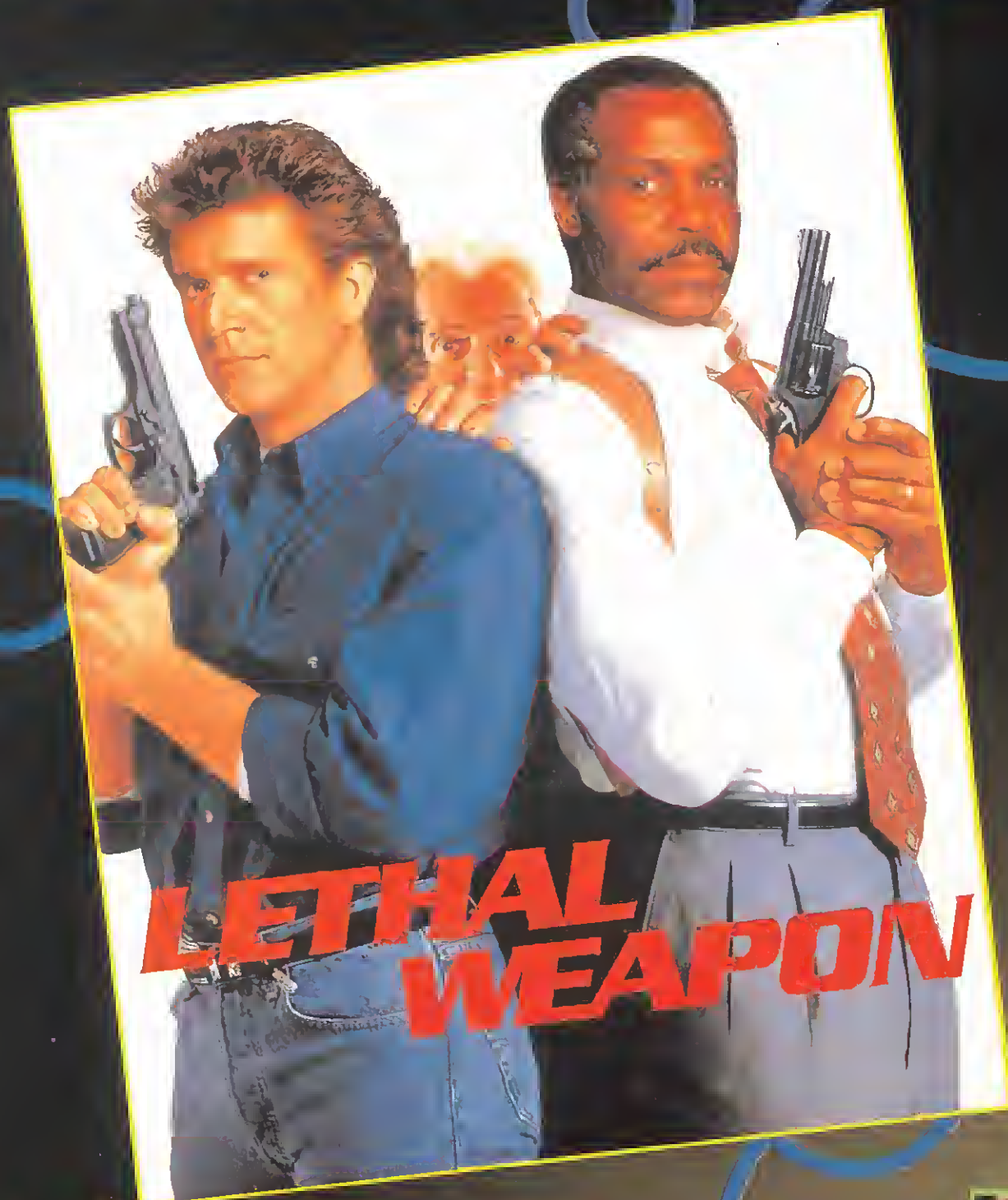


CANARIAS  
CEUTA  
Y MELILLA  
215 PTAS.

**Guía con todos los juegos comentados en Micromanía**

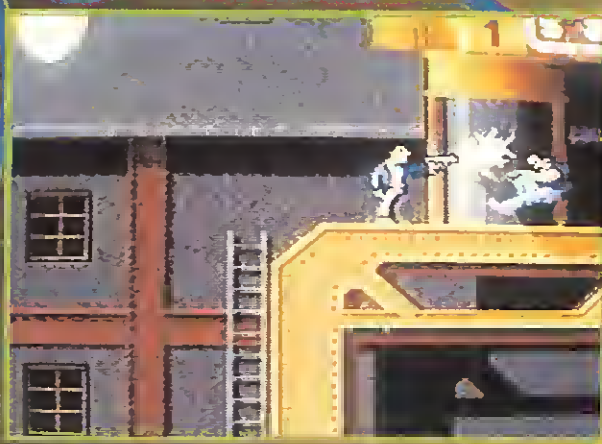


# SI LO QUE BUSCA



## DOS POLICIAS - AMBOS LETALES

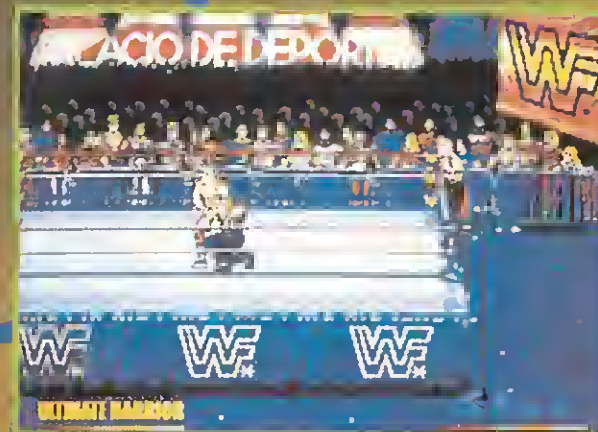
Un shoot em up multinivel basado en pasajes de la trilogía de ARMA LETAL. Puedes elegir ser cualquiera de los dos policías... cada uno con distinta fortaleza y debilidad. Hay muchas misiones que completar incluyendo el rescate de la chica secuestrada, la persecución y detención de traficantes de droga, encontrar y arrestar al policía a sesino y mucho más. Podrás elegir el nivel que cumpla tus objetivos.



LETHAL WEAPON, NAMES CHARACTERS AND ALL RELATED INDICATORS ARE TRADEMARKS OF WARNER BROS. INC. TM & © 1992 WARNER BROS. INC. ALL RIGHTS RESERVED.

## Es brutal, rápido y... ¡LEATAL!

PC/AMIGA



\*TRADEMARK OF TITANSPORTS  
MARVEL ENTERTAINMENT GROUP  
DISTINCTIVE CHARACTER  
INC. © 1992 ALL RIGHTS RESERVED

Una vez más  
mundo unidos

Únete a tus favoritos  
gira por toda Europa  
y Nasty Boys\*.

Obsérvalos en el cuadrilátero. Síguelos hasta el Madison Square Garden.  
habilidad. Trabaja con tu compañero de equipo para conseguir tu

PC/AMIGA



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA . ERBE SOFTWARE



# AS ES ACCION...



\*\*HULK HOGAN, HULKAMANIA AND HULKSTER ARE TRADEMARKS OF INC., LICENSED EXCLUSIVELY TO TITANSPTS, INC. ALL OTHER TRADEMARKS, TITLES AND LOGOS ARE TRADEMARKS OF TITANSPTS,

...ven los campeones de WWF\* de todo el  
...en la gran gira European Rampage\*.

... Hulk Hogan\*\*, Ultimate Warrior\* y muchos más en su  
... para enfrentarse por equipos contra Natural Disasters\*

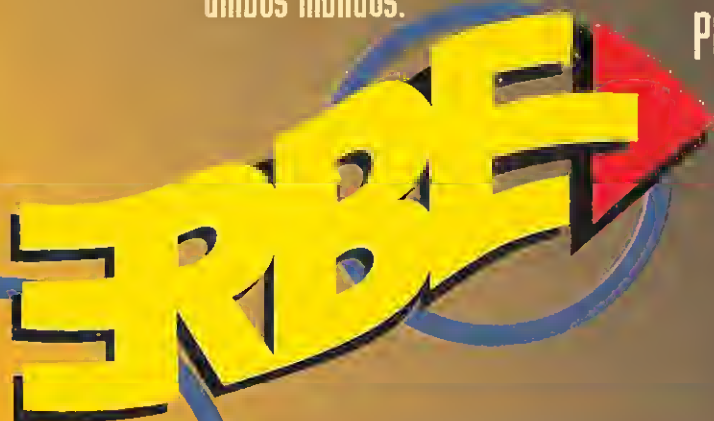
... de Nueva York para la gran final. Prueba tu fuerza y  
... ca final - el título por equipos de European Rampage\*.



## HOLLI WOULD LO HARRA... SI PUEDE ¡ EL MUNDO DEL COMIC SE HA VUELTO LOCO !

Con la publicación de su cómic Jack Deeks ha creado sin saberlo un universo paralelo habitado por personajes de dibujos animados conocidos como DOODLES. Eres transportado al mundo inanimado y seducido por medio de mensajes comprometedores por la vampiresa... HOLLI. Chistes visuales y payasadas te acompañarán en a aventura mientras vas y vienes entre la realidad y la fantasía. Pero el sueño de Holli es desprenderse de su identidad Doodle para convertirse en una verdadera mujer - con un interés especial en Jack Su sueño podría destruir ambos mundos.

PC/AMIGA



E. SERRANO, 240 . 28016, MADRID . TELEF. (91) 458 16 58

TM & © 1992 PARAMOUNT PICTURES. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS



# Quickjoy

## QUICKJOY PARA COMMODORE, ATARI Y PC XT & AT



### TOPSTAR

Función de ralentización.  
Empuñadura ergonómica.  
Eje de empuñadura metálica.  
Seis microinterruptores blindados.  
Fuego automático.

### JETFIGHTER

Control de todas las funciones en la empuñadura.  
Seis microinterruptores.  
Fuego automático con control de velocidad.  
Cuatro ventosas de fijación.



### PC TOPSTAR

Empuñadura ergonómica.  
Seis microinterruptores blindados.  
Disparo automático.  
Eje de empuñadura metálica.

### PC CONNECTION

Respuesta super rápida.  
Dos botones de disparo por microinterruptores.  
Disparo en ráfagas.  
Autocentrado.



### M-5

Control de todas las funciones en la empuñadura.  
Seis microinterruptores.  
Fuego automático con control de velocidad.  
Cuatro ventosas de fijación.



### TURBO

Disparo automático.  
Empuñadura de contorno ergonómico.  
Centro de nylon de larga duración.  
Seis microinterruptores de larga duración.  
Cuatro ventosas de succión estabilizadora.

### HYPERSTAR

Cinco ventosas estabilizadoras.  
Diseño robusto de tipo arcade.  
Microinterruptores de alta calidad.

Todos los modelos son compatibles con COMMODORE, AMSTRAD, MSX, ATARI y SPECTRUM (vía interfaz), excepto PC CONNECTION, M-5 y PC TOP STAR.

© Nintendo es una marca registrada de Nintendo. © Sega es una marca registrada de Sega.

**DROSOFT** Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40



# S U M A R I O



## 12 COMANCHE

Poned en marcha las hélices y preparaos a surcar los cielos volando como un auténtico "pájaro". En un abrir y cerrar de ojos os encontraréis dentro de un impresionante helicóptero preparado para ejecutar las misiones más imposibles, con absoluta perfección. Ha sido elaborado por las compañías aeronáuticas más modernas y llevado a vuestros monos por Novalagic.



## SPACE QUEST I

Sierra llega con la reedición de la primera de las aventuras del popular Roger Wilco. Xenon está amenazado por

## 36 ANUARIO

Este mes os presentamos todo un año. Sí, lo que leéis. Pero no un año cualquiera, sino el primero de una larga lista; aquel durante el cual se dieron los primeros pasos del mundo del software de entretenimiento: 1982. El origen del Spectrum, los primeros compañeros, míticos programas, pequeñas anécdotas. Todo esto y mucho más lo conoceréis a través de una serie que empieza en esta fecha y cuyo final, si existe, que lo dudamos, está muy, muy lejos.

## 39 AJEDREZ



El campeonato del mundo de ajedrez entre máquinas ha tenido lugar en Madrid. El competido enfrentamiento entre el americano «Hitech» y el holandés «Chess Machine». Si no pudisteis presenciárselo no importa, nosotros os lo contamos y analizamos, además, los mejores programas de ajedrez del momento para Pc.



## 80 A-TRAIN

Os habéis comprado un traje y un maletín para convertirlos en auténticos empresarios y aún así os quedasteis sin dinero y sin propiedades. Claro. No basta con comprar trenes, ferrocarriles, edificios..., o diestro y siniestro; cada juego tiene su pequeño truco. Pero como no queremos que permanezcáis en la ruina por más tiempo os desvelamos todos los misterios que encierra este «A-Train».

## 55 CONSOLAS

Muchísimos juegos para todas las consolas y para vosotros. Este mes, entre otros, os contamos lo que nuestros expertos opinan tras analizarlos sobre «Super Mario Land 2», «Sonic 2», «Super Ghouls & Ghosts» o «Chakan». Para redondear la sección también enfrentamos, en una interesante y ajustado competición a dos pinballs para Mega Drive: «Dragon's Fury» y «Crüe Ball».

## 74 THE LEGEND OF KYRANDIA



¿Cómo..., que no podéis llegar al final de esta genial videoaventura? No os preocupéis, sabemos que por muy bonito y bien realizada que esté una historia, a todos se nos resiste en algún punto. Por eso, encontraréis en estas páginas, además de los mapas de cada una de las zonas, todos los secretos que os esperan en el mágico reino de Kyrandia.

# MICRO

Sólo para adictos

Mania

**A**unque parece increíble ya han pasado casi nueve años desde que nos vimos por primera vez en el quiosco. Y aquí nos tenéis, puntuales como el primer día y con ánimos renovados. Además, es enero, y queremos iniciar el año, como mandon los cánones, con buenos propósitos para los meses que tenemos por delante: "Prometemos solemnemente trabajar duro, hacer más mocos, contar todo lo que descubramos y... jugar un montón". ¿Qué? ¿Empezamos? Vamos allá

**L**o mejor fórmula de compensar este nostálgico inicio es adentrarnos rápidamente en el futuro. De lo mono de Novalagic llega «Comanche», un simulador olucicante con lo mejor sensorial de realismo que hoyáis podido sentir. Junto a él camino Roger Wilco que regresa a lo pontallo en una nueva versión de «Space Quest I».

**R**epasamos también la actualidad para contaros la que pensamos de los últimos lanzamientos novedades y nos vamos directos al fondo de la aventura para averiguar lo que nos espera al final de «The legend of Kyrandia» y «Leather Goddesses of Phobos 2». Tampoco tendrá secretos, tras componer a Ferhergón en su reunión, «Shadowlands» que oporece rodeado por lo corte de los monicos. Para onimor el asunto nos fuimos al campeonato del mundo de ajedrez entre máquinas y además de contaros lo que allí pasó os hemos preparado uno comporotivo de los programas de ajedrez del momento. No está mal para empezar el año ¿No? Nos vemos muy pronto y... ¡¡Feliz año nuevo a todos!!

### 6 JOE & MAC

Das tragladitas intentan rescatar a sus chicos en nuestro megajuego.

### 8 ACTUALIDAD

Nuevos joysticks, mayores protecciones contra los virus informáticos...

### 10 ACTUALIDAD INTERNACIONAL

Investigamos en todas las rincanes del mundo para traeros la última.

### 17 PUNTO DE MIRA

Nuestros expertos os presentan todo el software del momento.

### 24 HUGO

Un simpático personaje que llega de la "tele" a vuestros ordenadores.

### 28 MICROPROSE GOLF

Un gran programa de golf con los claves del maestro David Leadbetter.

### 30 CURSE OF ENCHANTIA

Core se adentro en la aventura con un mágico programa lleno de acción.

### 42 TECNOMANÍAS

La sección de las cosas por la última en tecnología informática.

### 44 D.S.S. 8

Amplio información sobre las posibilidades sonoras del Amigo.

### 46 MICROMANÍAS

Una visión muy especial del mundo con vuestra calabaración.

### 47 ÍNDICE ALFABÉTICO

Todos los juegos comentados en Micromanía desde el número uno.

### 52 SIGGRAPH

Aquí tenéis más curiosidades sobre lo ferio de Chicago.

### 68 PHOBOS 2

Cómo llegar al final de un juego al raja viva lleno de chicos exuberantes.

### 82 SHADOWLANDS

Ferhergón al frente de los monicos tras lo pisto de los caminos sin final.

### 87 ARCADE MACHINE

Los últimos recreativos para que estéis al día sin moveros del sillón.

### 88 CARGADORES

La ayuda que estabais esperando.

### 89 S.O.S. WARE

Acudimas en vuestra auxilia para superar esas momentos difíciles.

### 90 PANORAMA

Lo que os va. Cine, música y rock & roll.

Edita HOBBY PRESS, S.A. Presidente María Andrión Consejero Delegado José I. Gómez-Centunión  
 Director Domingo Gómez Subdirectora Cristina M. Fernández Director de Arte Jesús Caldeiro Diseño y Autoedición Carmen Santamaría Redactor Jefe Javier de la Guardia  
 Redacción Francisco J. Gutiérrez, Francisco Delgado, Susana Herrero, Oscar Santos, Anselmo Trejo, Enrique Ricart, José C. Romero (Traducciones) Secretaria de Redacción Laura González  
 Directora Comercial María C. Perera Coordinación de Producción Lola Blanco  
 Corresponsales Marshal Rosenthal (U.S.A.), Derek Dela Fuente (U.K.), Eva Hoogh (Alemania)  
 Colaboradores Toni Verdú, Fernando Herrera, Pedro J. Rodríguez, Manuel Garrido, Santiago Enice, Diego Gómez, Rafael Rueda, Juan J. Fernández, Antonio Dos Santos, José Dos Santos, José Cruz, Marc Steadman, Jesús Pérez, Javier Sánchez, Enrique Pérez, Pablo Fernández, Javier Rodríguez  
 Redacción y Publicidad C/ De los Ciruelos, nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92  
 Imprime Altamira Ctra. Barcelona, Km.11,200 28022 Madrid Tel. 747 33 33 Distribución Coedis, S.A. Tel.: (93) 680 03 60 Molins de Rei (Barcelona)  
 Circulación controlada por O.J.D. Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.  
 MICROMANIA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.  
 Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.  
 Depósito legal: M-15.436-1985  
 Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.



# MEGA JUEGO

Segura que existe una multitud de personas a las que siempre ha fascinado la historia del hambre. O mejor dicha, la prehistoria. Aquella época en la que las diferencias se resolvían a golpe de cachiparra, las cacerías tenían como abjetiva un sa-brasa bistec de brontosauria, y ¡ah, terrible desgracia!, las ardena-dares brillaban por su ausencia. Pero segura que a todas esas personas, nunca se les ha pasada por la cabeza, que nuestras ancestras cramagnanes pudiesen ser tan increíblemente divertidas. Viajemos por el túnel del tiempo hasta la Edad de Piedra, y preparémonos para disfrutar como locas de la gran aventura tragladita de «Jae & Mac».

- ELITE
- Disponible: PC, AMIGA, SUPER NINTENDO
- V. Comentada: PC
- T. Gráficas: VGA
- T. Sonido: ADLIB, ROLAND, SOUND BLASTER
- Arcade

Imaginaos un paraje desolado, en el que solamente destaca la figura de un primitivo homínido que, calmadamente, come unas jugosas bayas de un pequeño arbusto. A su alrededor, se encuentran esparcidas por el suelo multitud de huesos que, tiempo atrás, formaban el esqueleto de una antigua especie de cerdo salvaje. Con una insaciable curiosidad, nuestro personaje coge entre sus manos, casi por instinto, un fémur. Como si fuese un pequeño juguete, comienza a balancearla de un lado a otro, mientras observa, con asombro, cómo se van rompiendo los pequeños huesecillos a los que golpea.

Poco a poco, el movimiento se va haciendo más violento, y las galletas son asestadas con mayor fuerza. Lo que empezó como un juego se ha convertido en una orgía de destrucción en la que cráneos, huesos, y pequeñas reptiles que merodeaban por el lugar son salvajemente aplastados. El hombre había dado el primer paso para convertirse en especie dominante.

## LA PREHISTORIA

Probablemente muchos habréis reconocido cierta similitud con una conocida escena de «2001», una de las grandes obras de todos los tiempos de ciencia-ficción. Quizá, esta escena no fuese tan ficticia, y de no ser por aquella curiosidad del homínido, ahora la raza humana no estaría donde está.

Nuestra historia arranca más tarde, cuando el hombre se encontraba asentado en gran parte del planeta y evolucionando a pasos agigantados. Uno de los mayores logros de nuestras antepasadas fue el desarrollo y uso de primitivas armas con las que im-

panerse sobre otras especies. Pero como el hombre es como es, y desgraciadamente quizá nunca cambie, ya entonces comenzaron las disputas tribales.

Unas centenas de años antes de que una gran glaciación cubriese gran parte del planeta con un manto de hielo, vivían en un lugar del que no queramos acordarnos, dos robustos trogloditas, Joe y Mac. La mayor parte del tiempo la dedicaban a la recolección de bayas, la caza de dinosaurios o, a disfrutar de la compañía de las alegres muchachas de las cavernas (cramagnanes sí, pero no tantos). El caso es que una tribu rival, decidió jugar una mala pasada a nuestros amigos, raptando una noche de luna llena a todas las mujeres de su clan.

Los muy malvados los dejaron abandonados a su suerte en las garras de monstruosas criaturas antidiluvianas. Como sabían que nuestros dos trogloditas no dejarían en la estacada a sus chicas, pensaban que cuando estos fueran en su busca, las citadas criaturas acabarían con ellos. Sería un trabajo rápido y cómodo para los agresores, que no tendrían que levantar ni un dedo para librarse de sus enemigos. Sin embargo, siempre existen arriesgados jugadores que tienden a echar una manita a los protagonistas de las programitas para conseguir que sus deseos se



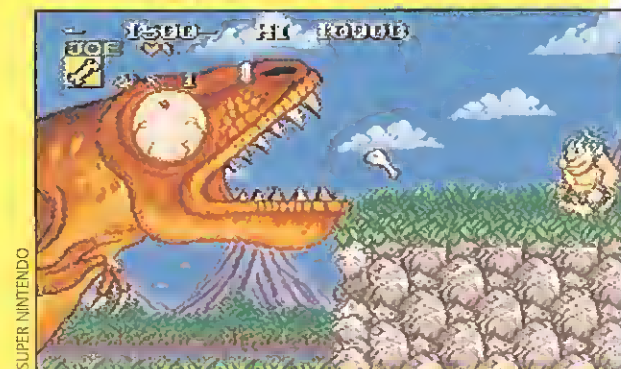
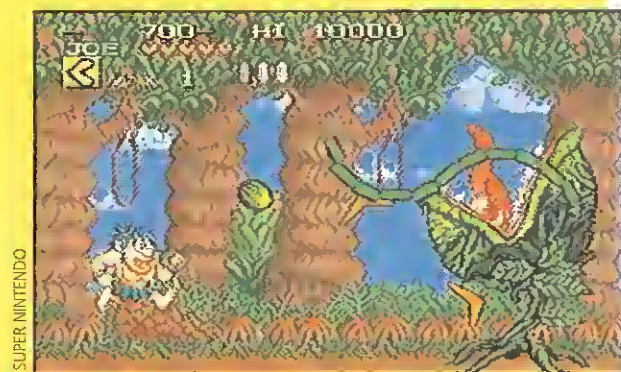
## JOE & MAC: CAVEWOMAN NINTA

### VERSIÓN SUPER NINTENDO

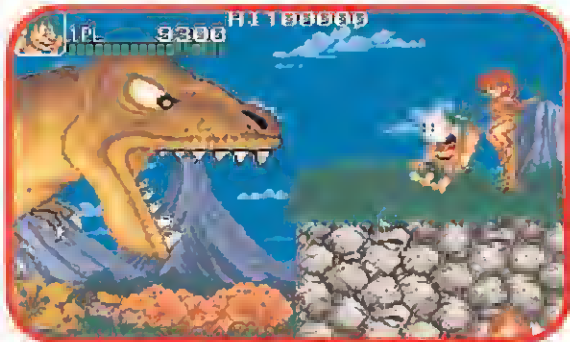
Un calorida excepcional, unas maravillas supersuaves y una magnífica ambientación, caracterizan a la versión de la Super de Nintendo. El juego es tan adictivo a más que en el formato de ordenador, y posee una música y unas efectos sonoros dignos de toda elogia. Sin embargo, y aunque parezca mentira, podemos afirmar sin temor a equivocarnos que el juego en su versión PC, es superior a la de la consola. Puede que a alguna de vosotros le parezca que esta, es casi una blasfemia. ¿Cómo un arcade puede ser mejor en un ordenador que en una máquina preparada especialmente para este tipo de programitas? Tada tiene su explicación.

Aunque ni quitamos mérito a la Super Nintendo, ni dejamos de recomendar que nos encantamos ante un excelente juego, consideramos superior al juego en el PC porque es casi idéntica a la máquina recreativa original. Pasee casi todas las opciones y detalles de ésta, tanta de armas, como galletas, enemigos, etc., mientras que en el cartucho, se nota que han intraducido alguna ligera variación, que no resta categoría al juego, pero que la hace algo inferior respecto al ordenador.

Sin embargo, y a pesar de toda ella, «Jae & Mac» sigue conservando una gran calidad en esta versión consolera, siendo tan recomendable para todos los usuarios de Super Nintendo como la versión anteriormente comentada, para los usuarios de ordenadores. Acción y diversión prehistóricas a raudales.







¡Aaaah!, que susto se ha llevado uno de nuestros amigos. El que nos espera a nosotros al llegar al final de cada fase.



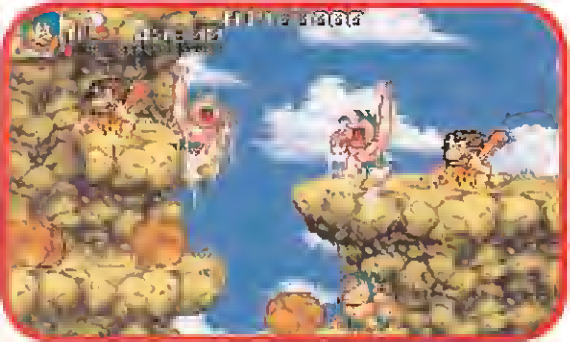
Según parece a nuestro particular cavernícola no le sienta demasiado bien el tabasco. Y vosotros, ¿gustáis?



Pájaros, dinosaurios, trogloditas..., no podéis ni imaginar lo pesados que pueden ser los enemigos que encontraréis.



Una gigantesca planta carnívora con un apetito voraz nos impide rescatar a una de las chicas. ¿Lograremos vencerla?



Nuestros propios reflejos serán una de las armas más poderosas que podremos usar para vencer a nuestros rivales.



El pterodáctilo aparecerá en el juego más veces de las que nos gustaría. Cuidado, tiene cara de pocos amigos.

vean cumplidas. Y, seguro, que en esta ocasión vamos a ser legión las voluntarias para llevar a cabo tan arriesgada misión.

#### AL RESCATE DE LAS CHICAS

Ya tenemos clara nuestra tarea. Al cantraría que ocurre en otros juegos, en las que debemos rescatar a la princesa o a otra muchacha, ahora tendremos que hacer lo propio con toda una tribu de mujeres. Y es que los hambres se quejan mucha de ellas, pero no saben vivir sin sus "castillas".

Para evitar a toda costa llevar a buen puerto nuestra misión, las de la tribu rival, han puesta en pie de guerra a todos sus hombres, que no dejarán de acosarnos ni un sólo momento. ¡Cómo si no fuera suficiente con el ataque de todas las bichejos prehistóricos que pueblan las niveles de «Joe & Mac»! Par

fortuna, ambas farman un buen equipo y saben repartir mamporras a diestra y siniestra cuando la ocasión así lo requiere.

Ayudándose además de todas las armas que pueden encantrar en su camina, el rescate puede y de hecho se hace, mucha más fácil. Baamerangs, hachas, ruedas y hasta descargas eléctricas, nos servirán de apoyo en nuestra tarea, pudiendo, además, aumentar su eficacia haciéndolas girar con nuestros robustos brazos antes de lanzarlas. Pera na tada puede ser bueno (¡coma no!).

Cada chica se encuentra custodiada por una horrible bestia, tipo Pteranadonte, Archaeopterix o similar, cuya máxima aspiración es comerse un jugoso bacadillo de esa rara especie de mono sin pelo ni rabo, que se llama pompasamente a sí misma, el rey de la creación. Lo peor de estos bichejos, es que necesitan de un buen número de galpes antes de ser derrotadas por completo, lo que la mayoría de las ocasiones mermará considerablemente nuestras fuerzas. Menas mal que, una vez vencidas, las agradecidas muchachas nos subirán hasta el máxima nuestras maltrechas energías con un apasionada y cálido besa. Un buen trabajo se merece una buena recompensa, ¿no?

#### ARCADE CIENTO POR CIENTO

«Joe & Mac: Caveman Ninja» es un arcade en tada regla, como hacía tiempo deseábamos tados

ver en un PC. Técnicamente no se le puede hacer el más mínima repache. Destaca en todos sus aspectos, de animación, de gráficas, con varias planas de scroll, buen sanido, gran calorida... En fin, todo un alarde de sus programadores, que han demastrada cama se puede, en un ordenadar como éste, realizar un arcade en el estilo más pura.

Aunque no todo, todo es tan bueno. En el aspecto musical y sonara, no es que se haya sida descuidada pero, a medida que se juega, la música tiende ha hacerse repetitiva y hasta machacona, sobre toda en los enfrentamientos con los enemigos de fin de fase. Obviando este detalle, no podemos menos que decir que «Joe & Mac» es un excelente juego, recomendable para toda buen aficionado a los arcades de pura cepa. Y si na as la creéis, na tenéis más que probar a echar una partida. Ya veréis como no os despegáis de la pantalla durante mucha mucha tiempo. ¡Bien por Elite!

F.D.L.



## La pesadilla comienza en Amiga

«Darkseed» el juego que aterrizará a las usuarias de PC durante el año pasada está en este momento recibiendo sus últimas retoques en versión Amiga. Pasee gráficos soberbios en alta resolución, vases digitalizadas y representaciones del maestro del dibujo fantástico H.R. Giger.

Esta videaventura de los narteamericanas Cyberdreams va a conseguir que los que tengáis un Amiga os paséis varias noches sin dormir intentanda libe-



rar al munda de la invasión extraterrestre de la que sólo vascatros y el "protá" del juego tenéis conocimiento. Un programa espectacular que estamos deseando tener en nuestras manos.

## Creepers



Psygnosis no sólo trabaja a marchas forzadas en la segunda parte de las aventuras de los pequeños suicidas de pela verde. Mientras esperamos sus nuevas andanzas padremas en-

tretenernos con «Creepers». Éste es un programa de habilidad en el que sus protagonistas, unos diminutos gusanos, van a tener muchas problemas para conseguir su abjetiva.

Diseñada en la línea de juegos simples pera muy adictivas a la que esta compañía inglesa ha acostumbrado con juegos como «Lemmings», «Creepers» puede que sea posiblemente el próximo programa que nos ponga auténticamente "de los nervios".

## Viaje al museo de cera



Desde aquella película titulada «Las crímenes del museo de cera», estas lugares han sida especialmente propicias para convertirse en escenarios de sucesos terroríficos.

Los creadores de «Elvira», canocedores del tema, nos han preparado una nueva creación en la más pura línea de los juegos de rol protagonizadas par

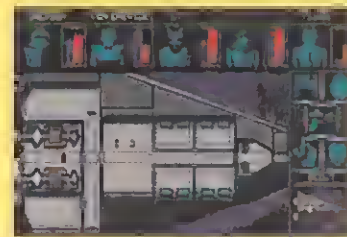


la reina de las tinieblas. «Waxworks» es el nombre del programa can el que Accalade nas intentará una vez más poner las pelos de punta. Por supuesta, nosotros no tenemos ninguna duda de que son capaces de hacerlo. Y si hay alguien no está de acuerda, que se prepare porque el terror está a punta de entrar en su ardenador.

## Megatraveller 2

Un juego de rol de los más esperados en los últimos tiempos ha sida esta segunda parte del conocido «Megatraveller». Después de muchos retrasos y múltiples avatares, para cuando leáis estas líneas, «Megatraveller 2» estará ya a punto de llegar a las tiendas en perfecto castellano.

Suponemos que los maniacos del calabozo se lo fundirán en un abrir y cerrar de ojos, o tal vez tarden un poco más. De to-

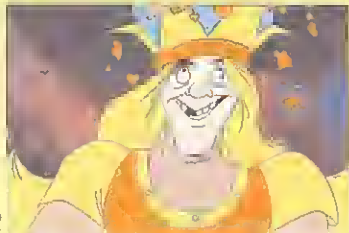


dos madas, la más emacianante aventura espacial acaba de comenzar y en próximas números os contaremos tada la que sabemos sobre ella.



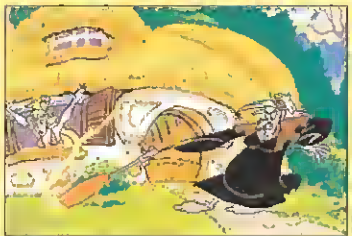


## El retorno del guerrero



● Dirk pensaba que Daphne se iba ya a quedar tranquilita en casa después de sus últimos escarceos con Mordread, pero estaba muy equivocado. El malvado mago vuelve a la carga y secuestra, por enésima vez, a la chica del caballero más valiente de la historia del videojuego.

«Dragon's Lair III» continúa la línea de sus antecesores y nos proporcionará más de veinticinco nuevas escenas en las que pelearnos con todo bi-



cho viviente para ayudar a nuestro amigo en el rescate de su dama. Readysoft son, una vez más, los programadores del juego y la calidad conseguida en él es tan buena como lo ha sido siempre.

## La tercera guerra mundial



● «Twilight 2000» es el nombre de un completo juego de rol que incluye escenas en tres dimensiones junto a otras de perspectiva isométrica.

Durante la aventura se nos permitirán controlar los ejércitos que deambulan por una Europa semi destruida por una

cruenta guerra mundial. Totalmente en nuestro idioma, algo muy de agradecer, la aventura tiene una pinta excepcional y parece que va a cumplir las expectativas de los que confiábamos en ella como uno de los grandes juegos de este nuevo año. Enseguida lo veremos.

## El coche y su conductor



● O lo que es lo mismo: «Car and driver». Este es el nombre de la última creación de Electronic Arts, y consiste en un juego de coches en el que podremos montarnos en los modelos más caros del mercado y conducirlos por diferentes circuitos, tanto profesionales como por carreteras de montaña.

Uno de los detalles más novedosos del programa es que viene en VGA de alta resolución, 640 por 480, y 256 colores. Además, incluye una



enorme e interesante base de datos repleta de detalles técnicos sobre los vehículos. Si estabas esperando conducir un Porsche 959 o un Lotus Turbo Esprit ahora vas a tener tu oportunidad, informaticamente hablando, claro está.

# Actualidad

## ESTRELLAS PARA LAS CONSOLAS

Megastar Nintendo y Megastar Sega son dos nuevos joysticks para los dos modelos de consolas más populares de todo el mercado. Sus características principales son: cámara lenta, auto fire y un

sistema de ventosas de alto agarre que además absorbe los golpes que le podamos dar por error al joystick. La robustez del mando asegura además una larga durabilidad y el empleo de micro switches y palanca de acero evitará que lo destroces después de los primeros quinientos arcades.



## V CARE, PROTECCIÓN TOTAL

Contra los virus de PC toda protección es poca. V Care de I + D

Videomática consigue una protección sobresaliente contra 1600 tipos distintos de infecciones. V Care consiste en ocho módulos diferentes, cada uno realiza una función específica y aunque no es necesario emplearlos todos simultáneamente conociendo su manejo podremos evitar el destrozo del disco duro y la pérdida de nuestro trabajo. Diskpart realiza una copia de seguridad y restaura la FAT y el sector de arranque del disco; Vcare se instala en el autoexec del ordenador y comprueba la presencia de virus en disco,



arranque y RAM; Vsecure es un programa residente que verifica movimientos extraños en el PC; Vscan elimina el virus; Virtest se instala en ficheros de procesamiento por lotes y verifica que no haya virus; VGuard restaura los programas del disco; Daily comprueba la existencia de virus diariamente; y Xscan estudia y aprende nuevos virus.

## PARA DISPARAR MÁS Y MEJOR

Sega ha desarrollado un nuevo periférico para su consola Mega Drive que va a hacer las delicias de los seguidores de los Van Damme, Lundgren, Seagal, Norris y Schwarzenegger. Menacer, el nombre del chisme, es un rifle-mando compuesto por tres módulos que permiten convertirle



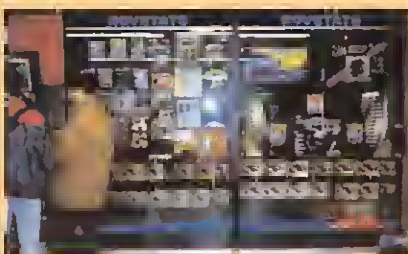
en dos armas diferentes: pistola o rifle con culata y mirilla binocular. Con un aspecto verdaderamente impresionante y acompañado de seis juegos específicamente diseñados para sacarle el máximo partido, el Menacer cuesta algo menos de doce mil pesetas.

«Rockman's Zone», un agente del FBI en apuros, «Front Lines», o cómo destruir tanques y aviones a tiro limpio, «Pest Control», cucarachas a cientos que invaden la nevera de tu casa, «Estación Lunar I», alienígenas asesinos frente a la humanidad, «Whackball» y «Smashed Tomatoes» son los nombres de los juegos que en su lanzamiento harán compañía al Menacer y que permitirán sacarle todo el partido a tu Mega Drive desde el primer momento.

## MAIL SOFT CONTINÚA CRECIENDO

Hace años el único sitio donde se podía encontrar cualquier juego era una pequeña tienda situada en la calle de la Montera de Madrid. Su nombre era Mail Soft y poco tiene que ver ahora con lo que era. En esta ocasión amplía sus horizontes y abre dos nuevas sucursales de venta directa – el Centro Mail de Madrid mantiene también la venta por correo – en dos ciudades que se están colocando a un gran nivel en cuanto a número de usuarios y demanda de servicios.

La calle Carrer de Pau Claris de Barcelona, en su número 106, lleva ya hace un tiempo el logo de Mail Soft en un escaparate y ahora también Zaragoza ha visto como entraba de lleno en los planes de expansión de la compañía. El Centro Comercial Inde-



pendencia es el lugar elegido por Mail para instalar una nueva tienda en la que los maños y mañas podrán encontrar todo lo que deseen para su ordenador o consola.



FABLES & FIENDS

# THE LEGEND OF Kyrandia™

BOOK ONE

## ENTRA EN UNA TIERRA DONDE LA MAGIA ES REAL

Una tierra de misteriosos bosques oscuros y dragones durmientes. Una tierra de rubíes y esmeraldas. Una tierra de inmensa belleza, con secretos aún por desvelar. La tierra de Kyrandia.

### ¡LA LEYENDA DE KYRANDIA TE ESTA ESPERANDO!

• La alegre banda sonora orquestada te cautivará.

• Animación fluida a lo largo de cuatro capítulos, cada uno más desafiante que el anterior.

• Sus deliciosas escenas, así como su animación de gran realismo te arrastrarán en esta fantástica aventura.

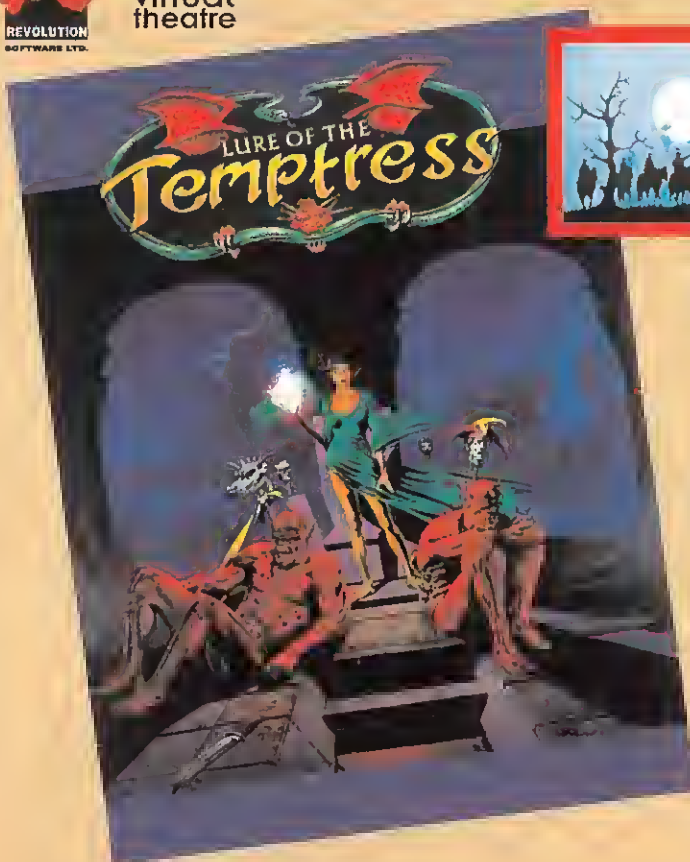
• Elegante interface de apuntar y pulsar, que hace simple su manejo y divertido su juego.

Westwood STUDIOS



virtual theatre

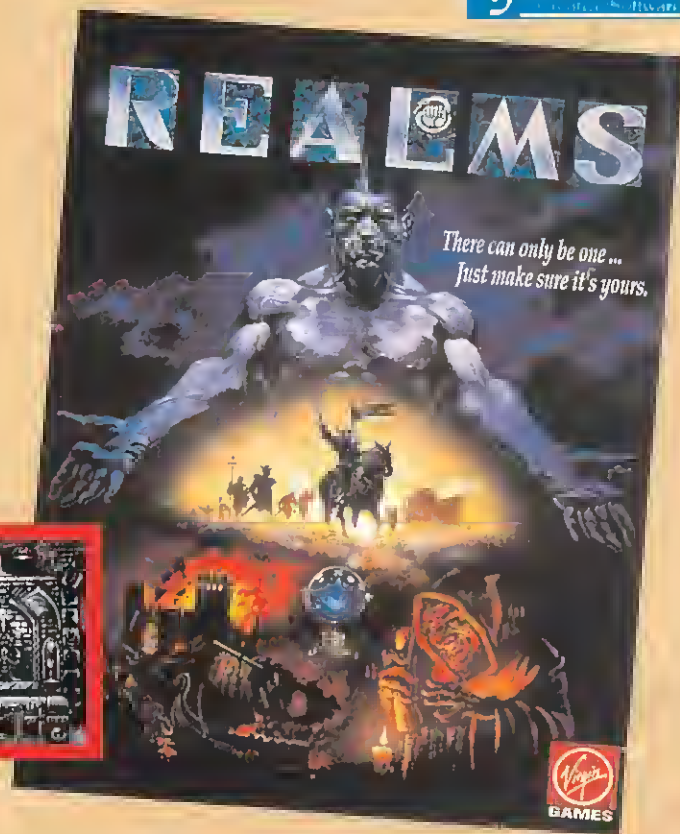
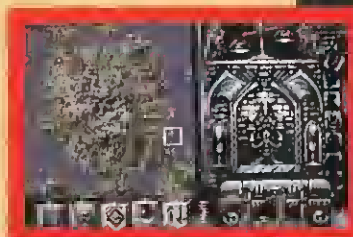
GRAFT-GOLD



¡TU ERES LA UNICA ESPERANZA EN ESTA TIERRA!

Eres Diernot, un héroe a la fuerza atrapado en una red de intriga y brujería. Une tus fuerzas contra la cruel Tentadora y sus monstruosas criaturas.

- Lure of the Temptress es una inquietante aventura gráfica que no te dejará descansar hasta que la termines.
- ¿Serás capaz de hacerlo?
- Todos los personajes envueltos en la historia, viven sus propias vidas de manera independiente.
- Amplia área de juego, incluyendo toda una ciudad, con su laberinto de cuevas y su castillo.



Virgin GAMES

ERBE

SERRANO, 240  
TEL. 458 16 58  
28016 MADRID

LA PIRATERIA ES DELITO

REINOS... Sólo puede haber uno... asegúrate que sea el tuyo.

- Gran diversidad de paisajes
- 128 ejércitos
- Innumerables ciudades con sus habitantes y su dinero
- Seis razas de humanoides diferentes.

Por primera vez puedes tomar completo control de tu propio destino, en tu intento de dominar un mundo entero.

EL REY HA MUERTO.  
VIVA EL REY. Y EL REY ERES TU...



# ACTUALIDAD INTERNACIONAL

AVENTURA VISCERAL

## MICROCOSM

■ PSYGNOSIS

■ En preparación: CD-ROM, CD-MACINTOSH, CDTV

Un viaje por el mundo de la anatomía nos espera en este maravilloso juego de Psygnosis, que presenta todas las características que hacen del CD-ROM la tecnología punta del videojuego, y sin perder un ápice de adicción y jugabilidad pese a su carácter educativo.

En este programa nos acercaremos como nunca habíamos hecho en nuestro ordenador a los mecanismos del cuerpo humano. El objetivo del juego es abrirse paso, mediante un moderno vehículo de la última generación, a través de los órganos corporales hasta llegar al lugar donde se ha producido la afección y curarla como si reparáramos una avería mecánica.

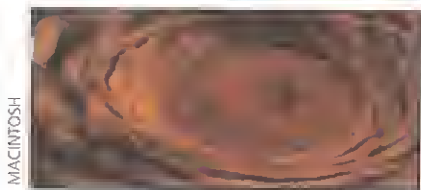
Para conseguirlo viajaremos a toda velocidad por los vasos sanguíneos evitando las contactos con sus paredes, que nos hacen perder una gran cantidad de energía. Además, podemos cambiar de vehículo en las múltiples estaciones diseminadas por el cuerpo humano, lo cual nos servirá para circular a la máxima velocidad por las diferentes escenas del juego. Para poder orientarnos mejor tenemos a nuestra disposición un sonar que nos será de gran utilidad en media de un auténtico laberinto de órganos, real como la vida misma.

La perspectiva de juego es impecable, con unas gráficas renderizadas en tres dimensiones que estremecen al más escéptico y una excelente visión frontal, que complementan una de las más divertidas lecciones de anatomía que hemos dada en nuestra vida. Recomendado a futuros médicos.

D.D.F.



MACINTOSH



MACINTOSH



MACINTOSH



MACINTOSH



MACINTOSH

## GAMES WORLD

Ordenadores, Consolas y Videojuegos  
Catálogo Gratuito

C/Joan Güell, 184-188  
(Nou Boulevard Tda. 5)  
08028 BARCELONA  
Telf. 410.19.81

PASO AL HÉROE DE NINTENDO

## MARIO: IN THE SEVEN PORTALS OF PERIL

■ MINDSCAPE

■ En preparación: PC, Amiga

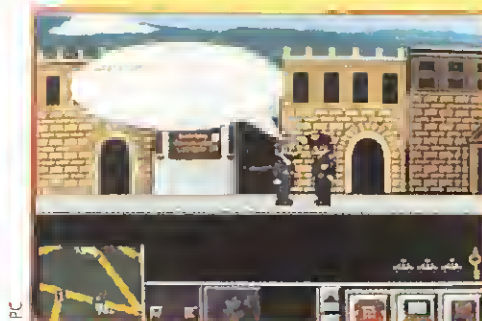
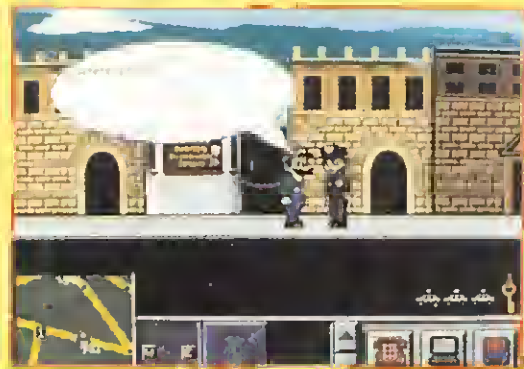
La firma británica Mindscape ha tenido el privilegio de presentar en nuestros ordenadores a un personaje italiano posiblemente más famoso que Pavarotti. Se trata del genialmente divertida Mario, que ahora se propone entretenernos y educarnos al mismo tiempo en su interminable lucha contra Bowser y sus secuaces los Koopas. Tampoco faltarán a la largo del juego algunos elementos de

arcade que la harán aún más atractivo, aunque siempre supone una cierta ventaja tener algunos conocimientos de geografía e historia.

El argumento del juego se basa en que los implacables enemigos de Mario han vuelto a las andadas y, no contentos con sus fechorías en el mundo de Nintendo, se han propuesto hacernos la vida imposible a las seres de carne y hueso. Han decidido nada menos que apoderarse de la Tierra, robando todas sus tesoras artísticas y culpando al pobre Mario.

Para ello han construido una serie de portales que les permiten comunicarse desde su castillo con todas las partes del mundo. Las Kaopas utilizan estas pasadizas para robar los famosos objetos de arte. La misión de Mario será desbaratar sus malvados planes y devolver las tesoras a sus lugares de origen. Para conseguirlo tendrá que arrebatarlas a las Koopas y saber dónde volverlas a colocar. Si esto último resulta difícil podéis preguntar a distintos personajes hasta averiguarla. Para romper un poco la monotonía, encontraréis algunas fases de lucha contra esos bandidos que, sin duda, se merecen una buena lección.

D.D.F.



PC



PC

TEMPESTAD EN LAS ALTURAS

## JAMES POND 3

■ MILLENNIUM

■ En preparación: Amiga

Vuelve el pez más marchoso de la historia del videojuego con una tercera parte, llamada a superar las anteriores.

Ahora resulta que James Pond ya está harta de vagar por nuestro mundo y ha decidido emprender un viaje espacial, para averiguar si la luna está hecha de queso. La tercera parte de la serie es un vertiginoso juego de plataformas en el que veréis a un James Pond más grande y divertida que nunca. Las alusiones a los productos lácteos son constantes: lagas de nata, pozas de natillas, estanques de yagur, etc. Y es que, desde luego, algunos niveles tienen muy "mala leche", como por ejemplo las Minas de Queso y las Cuevas de las Gusanos Lácteos. Al final de cada fase podréis elegir vuestro próximo destino, pero antes tendréis que haber acumulado la energía suficiente.

D.D.F.



AMIGA



AMIGA

PESADILLA CIBERNÉTICA

## CYBER SPACE

■ EMPIRE

■ En preparación: PC

Un fantástico mundo de ciencia ficción se abre ante nuestros ojos con este nuevo juego, ambientado en un sádico futuro plagado de "punks" y seres indeseables que salen de las alcantarillas. Para combatirlos podéis darte a vuestras personajes de todas las mejoras cibernéticas que se ofrecen a vuestra elección. Otro detalle técnico interesante es la superposición de los menús a la pantalla de juego, de manera que la acción se vuelve más ágil y divertida.

El programa reúne elementos de rol, aventura, estrategia y acción en medio de un escenario que os trasladará del mundo real al reino de la cibernética (Cyberworld), donde tendréis que usar todo tipo de estrategias para encontrar objetos e intercambiar información con otros personajes del juego. Una trama compleja para un sencillo objetivo: la diversión ante todo.

D.D.F.



PC



El 92 se nos queda atrás. Ha sido un año de celebraciones y fastos. Todos han conmemorado el quinto centenario. ¿Todos?, no. Multitud de voces se han alzado contra este aniversario, reclamando los derechos perdidos por los indígenas del nuevo mundo. Ahora, Coktel Vision nos ofrece la oportunidad para hacer este llamamiento realidad. Ni más ni menos que reconstruir el imperio Inca. Para ello habrá que viajar a través del tiempo, mientras luchamos contra los conquistadores españoles. Paradojas de la vida.

■ COKTEL VISION  
■ En preparación: PC  
■ Aventura

La pregunta es: ¿cómo un ejército de unos 200 hombres pudo derrotar a un imperio de millones de habitantes en pocos días? La respuesta es bien sencilla.

Al igual que en un hormiguero, los incas tenían una jerarquía rígida en la que todas las decisiones dependían de un sólo hombre, Atahualpa, el Inca. Francisco Pizarro y sus hombres compensaron su escaso número con su arrojo y su astucia.

Apoderarse del Inca, equivalía a convertirse en el nuevo señor del Imperio y, por supuesto, de todas sus riquezas.

El oro de los incas llegó a convertirse en una obsesión para los españoles. Aquellos solían celebrar un ritual en el lago Titicaca, en el que los hombres se cubrían con polvo de oro y daban un paseo ceremonial a bordo de una barca, lo que llamaban el baño de El Dorado. Los españoles, creyeron oír campanas donde no había campanario, confundiendo las churras con las merinas.



# INCA

## RETORNO AL MACCHU PICCHU



PC Huayna Capac lleva quinientos años esperando a aquel al que conocen por El Dorado. ¿Seremos realmente nosotros los elegidos? Habrá que demostrarlo.



PC Nuestra veloz nave nos llevará de un lado a otro, mientras intentamos recuperar los poderes místicos de los incas, perdidos desde hace siglos.



PC A lo largo del juego, nos encontraremos una y otra vez con complicados enigmas, con los que podremos demostrar nuestra habilidad e inteligencia.



PC Imágenes como ésta no son fáciles de ver en un juego. Un auténtico lujo de gráficos, en los que la creación de los personajes ha sido un punto determinante.

Entendieron que El Dorado era una ciudad donde se encontraba depositada toda la riqueza del imperio. Lo que vino a continuación ya os lo podéis imaginar. Saquea y destrucción intentando dar con el mito, por supuesto, en vano. Uno de los más empecinados en la tarea fue Lope de Aguirre. Un luchador infatigable y sanguinario que dedicó toda su vida a la búsqueda de la ciudad perdida, hasta que un día desapareció en la espesura de la selva.

### UN IMPERIO DEBE RENACER

Pero hoy ha llegado el momento de devolver al imperio Inca su antiguo esplendor. El tiempo ha dado marcha atrás y nos encontramos en el año del Señor de 1525. Ante nosotros aparece una figura majestuosa, la de Huayna Capac, padre de Atahualpa, que nos comunica que la hora de la venganza ha llegado y que nuestro deber, el deber de El Dorado, es echar a los invasores haciendo uso de los antiguos poderes de los Incas.

Estos poderes no se revelaban a cualquiera. Antes había que demostrar que se era merecedor de semejante honor. Para

demostrar a Huayna Capac y a nosotros mismos que somos la reencarnación de El Dorado, deberemos superar mil y un peligros y conseguir que la profecía se haga realidad. Obteniendo los tres poderes místicos, lograremos derrotar al espíritu de Aguirre y a los españoles (¿derrotarnos a nosotros mismos?!), y veremos como el orgullo Inca renace de sus cenizas.

### ¿FICCIÓN O REALIDAD?

«Inca» es un producto que alterna la imaginación de sus

programadores con leyenda y realidad sobre la conquista del Nuevo Mundo. Mezcla hechos reales como las famosas líneas de Nazca, aquellas que representan entre otras cosas, figuras de animales, que sólo son visibles desde una altura considerable; la figura de Lope de Aguirre, la de El Dorado, la de Atahualpa, y muchos otros, con una fantasía visual y técnica en la que la gente de Coktel Visión ha realizado un auténtico despliegue de talento y buen hacer. Se une en el mismo juego, simulación, arcade y aventura a partes iguales. Y lo

de simulación no es ningún error, no. Quizá los incas tuvieran más secretos de lo que podemos pensar, ya que en el papel de El Dorado, nos desplazaremos a través del tiempo haciendo uso de..., una nave espacial. Como lo leéis. Pero es que los españoles no son menos y disponen de vehículos similares. Quizá penséis que esta idea puede resultar casi cómica. Nada de eso. Es una sensación realmente increíble. El ingenio y los reflejos de los que tendremos que hacer gala a lo largo del juego es algo inimaginable. Al igual que la calidad del programa. Más que un juego, se trata de una película interactiva. Con una cantidad exagerada de animaciones de elevadísima calidad, voces digitalizadas en quechua, el antiguo idioma inca, digitalizaciones y animaciones renderizadas de todos los personajes del juego, interpretados por actores reales, cuesta creer que «Inca» venga en disquetes en lugar de en CD-ROM. Eso sí, ocupando cerca de 18 Megs en disco duro, requiriendo VGA 256 colores y un 386 rápido.

F.D.L.



PC Con unos escenarios de película, «Inca» hará que nuestro espíritu aventurero salga a la luz y que sepamos hacer buen uso de él. Toda una experiencia.



# COMANCHE

## MAXIMUN OVERKILL

NOVA LOGIC  
En preparación: PC  
Simulador

El nombre seguramente os resultará familiar, aunque sólo sea por las películas de John Wayne. Los comanches eran una de las muchas tribus de indios norteamericanos, directamente emparentados con los chochones. Hombres altos, de gran fortaleza y valor, procedían de las praderas de Wyoming y Colorado, aunque posteriormente se asentaron en Texas. Su principal afición y ocupación era la caza del búfalo y el combate, pues no en vano eran excelentes guerreros. Fueron llamados los nuevos mejicanos, por el territorio en el que se encontraban asentados, y algunos de sus más directos enfrentamientos fueron contra los españoles durante largo tiempo.

Debido a las especiales características de estos nativos americanos, no se podía haber elegido un nombre que mejor definiera el aparato que recrea el último juego de Nova Logic, «Comanche: Maximun Overkill».

Nova Logic es una compañía relativamente joven, de la que anteriormente sólo habíamos visto «Wolfpack». Sin embargo, eso no les ha servido de impedimento para realizar toda una maravilla de programa en sus primeros pasos por este mundo del software de entretenimiento, como es la que tenemos ante nuestros atónitos ojos.

### LA UNIÓN HACE LA FUERZA

La sensacional nave que «Comanche» pone a nuestra disposición, es el resultado de la cooperación entre dos monstruos de la aeronáutica mundial: Boeing y Sikorsky. El nombre completo del «pájaro» es Boeing Sikorsky RAH-66, tan espectacular como el aparato en sí. Este helicóptero es capaz de desplegar en combate una panoplia de armas de poder destructivo inimaginable, desde ametralladoras de grueso calibre hasta misiles guiados por cámaras de vídeo de enorme



Cuando se acaba de jugar la primera partida de «Comanche», se duda de si, realmente, la que se ha vivido hace unas

momentas, era sólo una simulación, a si hemos estado realmente en una batalla entre aeronaves de combate. Es una experiencia sin igual que llega a afectar a todas las sentidos de forma total. Es una nueva munda en el campo de la simulación; si es que de verdad pensamos que la que tenemos ante nuestros ojos es tan sólo una simulación, y no nos dejamos llevar por la varáglne de acción que aparece en pantalla. Esta es, en pocas palabras, «Comanche».

**En «Comanche»,  
manejaremos un  
Boeing Sikorsky  
RAH-66. Resultado  
de la unión de dos  
gigantes de la  
aeronáutica mundial.  
Un aparato  
espectacular de  
increíble capacidad  
destructora.**







**Los programadores de "Comanche", han dotado al helicóptero de un inmenso arsenal de última generación. La sensación de realidad que se tiene al jugar con el programa es su característica más destacable.**

**A pesar de que estamos ante un juego que exige una configuración bastante alta del ordenador, el resultado merece la pena. Se podría decir que todo es tan perfecto, que nos encontramos ante un programa revolucionario.**



precisión. También está capacitada para poder actuar en condiciones climáticas realmente adversas y para realizar "raids" nocturnas en las que demuestra todas sus facultades y virtudes.

Por si acaso el helicóptero no parece lo suficientemente espectacular, los programadores de «Comanche» han incluido tal cantidad de misiones diferentes, que resultará poco probable, a no ser que seáis unas expertas pilatas, el finalizar todas y cada una de ellas. Estas misiones llevan nombres tan sugestivos como "El último sacrificio" a "Combate táctica", por poner algún ejemplo, y en las que el enemigo, creídnas, parece que va a salir de la pantalla en

cualquier momento.

Si antes hablábamos de las "raids" nocturnas que se podían realizar a bordo del Comanche, buena es mencionar el nivel de realismo que se alcanza en tales circunstancias. No se han empleado, como suele ser habitual, métodos de oscurecimiento artificial a base de colores pálidos en las paisajes, sino que toda la pantalla presenta unas tonas rajizas, como si estuviéramos visionando el entorno con luz infrarroja. Ahí es nada.

#### ESTO SI ES VOLAR

Sensación de realidad. Ahí es donde radica gran parte de la fuerza de «Comanche». El pasa

que realizan las aeronaves enemigas sobre nuestra punta de mira es algo alucinante. Existirán, por supuesto, diversas perspectivas de nuestro helicóptero, así como de las acciones que estemos desarrollando, tanta subjetivas, como exteriores. Y, desde luego, lo que es verdaderamente impresionante es el movimiento, la suavidad, la deceleración..., en una palabra, todo.

Estas últimas, han sido desarrolladas siguiendo una técnica nueva, creada por los programadores de Nava Logic. Gracias a ella, todas las animaciones se producen en tiempo real, dando como resultado una velocidad

elevadísima, aparte de una excelente calidad gráfica. Se ha seguido un camino parecido al de la creación de fractales para mucho más optimizada y complejo. El sistema usado por los programadores tiene por nombre Voxel Space, y ha sido registrada como de uso exclusivo para la campaña. Un secreto bien guardado.

Lógicamente este «Comanche» precisa para funcionar en condiciones óptimas unas especiales características en las equipas. Para empezar, aquellos que no dispongáis como mínimo de un 386 podéis ir diciendo adiós, con toda el dolor de vuestra carazón. Además, necesita al menos cuatro megas de Ram, un sistema operativo

como el MS-DOS 5.0 o similar con el que se pueda liberar la suficiente Ram en caso necesario. Del disco duro aún no tenemos conocimiento exacto para calcular un mínimo de diez a doce megas. Posiblemente sea necesaria modificar los ficheros Autaexec.Bat y Config.Sys y, por supuesto, cantar con una velocidad elevada del microprocesador.

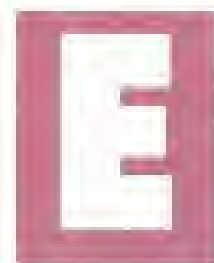
¿Realmente se merece un juego el disponer de tal equipamiento? La respuesta es sencilla, sí. «Comanche» puede que no sea una experiencia vital, pero le falta un tanto así para llegar a serla. Esperamos impacientes cantar con la versión definitiva.

F.D.L.





■ SIERRA ON LINE  
■ En preparación: PC  
■ Aventura gráfica



n la galaxia más lejana del universo, entre agujeros negros y enormes nubes de gas interestelar, hoy un pequeño sistema planetario llamado Earnon.

Xenan es el único mundo habitado del sistema y sus ciudadanas llevan siglos intentando pablar el resta de los planetas de los alrededores.

El sistema que han desarrollada para abtener luz y color suficiente se denomina Generador Estelar y consiste en un poderosa rayo que convertirá al planeta más lejana de Earnon en un nuevo y secundaria Sal. El Generador Estelar está instalada en la nave Arcadia y todo parece ir sobre ruedas...

## UN TÉCNICO LLAMADO ROGER

Rager Wilco, o sea vosotros, es un técnica auxiliar, ayudante de las técnicas auxiliares ayudantes de cuarta categoría, cuya principal misión es apretar un botón rojo entre siesta y siesta. Cuando comienza «Space Quest», Rager es bruscamente despertado por un enorme alboroto. No tardará nada en descubrir que los temibles Sariens —¿no os habíamos hablado de estos piratas espaciales?—, se han apoderada de Arcadia y del Generador Estelar para usarlas como armas. ¿Podréis detenerlas antes de que conviertan Xenan en polvo galáctica? Na la dudamos.

Las primeras aventuras de Sierra nunca salieron a la venta fuera de las países de habla anglófona. Sála par encarga, a por medios no demasiada legales, se padían conseguir en nuestro país. Eso no fue ábice para que se hicieran muy populares y casi tado el mundo que tenía, o trabajaba, con PC sabía quién era Rager Wilco, el Rey Graham a Larry Laffer.

El interfaz mediante el cual el jugar damina a estos personajes era verdaderamente incómodo, a pesar de manejar con soltura la lengua de Shakespeare, e impasible de

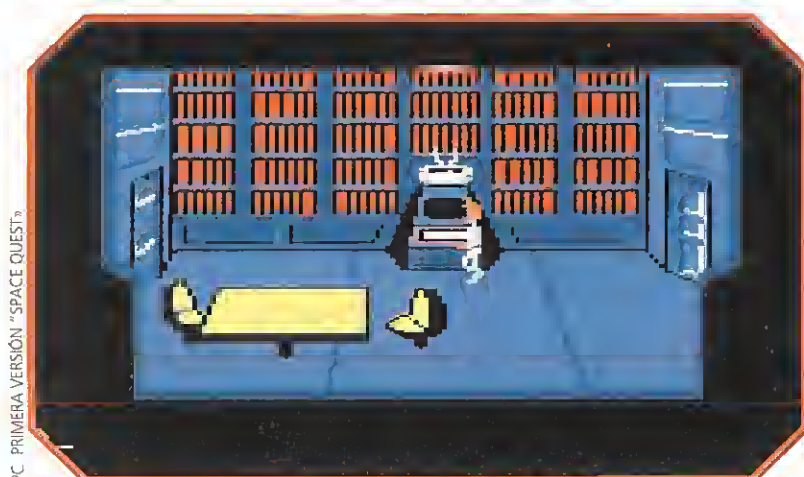
Los aficionados a los aventuras gráficos seguro que echabois de menos la reedición de uno de las más apasionantes sogas de una de las compañías pioneros en el mundo del soft. Por supuesto, yo hobreis odivinodo que os estamos hablando de Sierra On Line y «Space Quest». Roger Wilco no fue el primer personaje de la productora

americano, pero, sin duda, es uno de los más queridos poro Roberta y Ken Williams. Cuondo en Sierra yo están trobajando en lo quinto parte de «Space Quest» nos llega uno nuevo versión actualizado de lo que fue lo iniciación informático de Mr. Wilco.



# SPACE QUEST I

## DE LA EGA A LA VGA

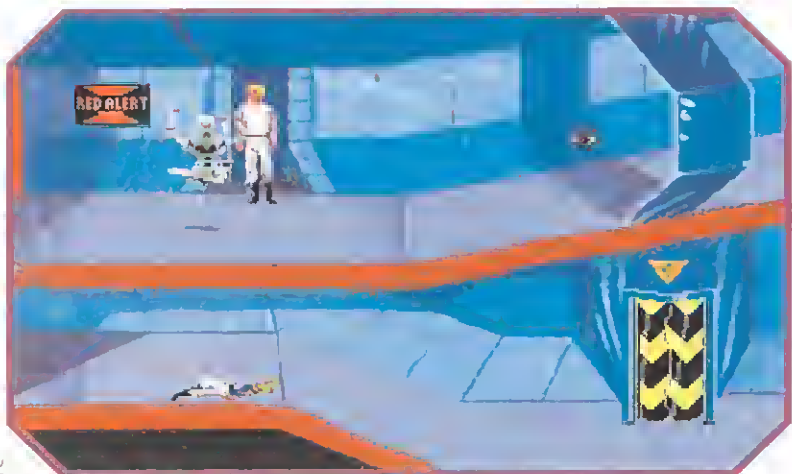


Desde los diminutos gráficos de los primeros oventuros de Sierro hosto los coloridos escenarios de esto nuevo versión, no ho posodo demosiado tiempo. Sólo seis oños seporon los dos «Spoce Quest». El ouge cosi continuo de los posibilidades del PC, en lo referente o los



videojuegos, ho sido el ortífice de uno de los ovonces más importantes de este corto periodo de tiempo. No tenéis más que compor «Spoce Quest I» (1986) con «Spoce Quest I» (1992) poro doros cuento de que hoy un enorme obismo entre los dos.





PC  
Todo en la nave Arcadia parece ir sobre ruedas, pero es solamente una vaga ilusión. Los sucesos que pronto se van a desencadenar serán terribles.



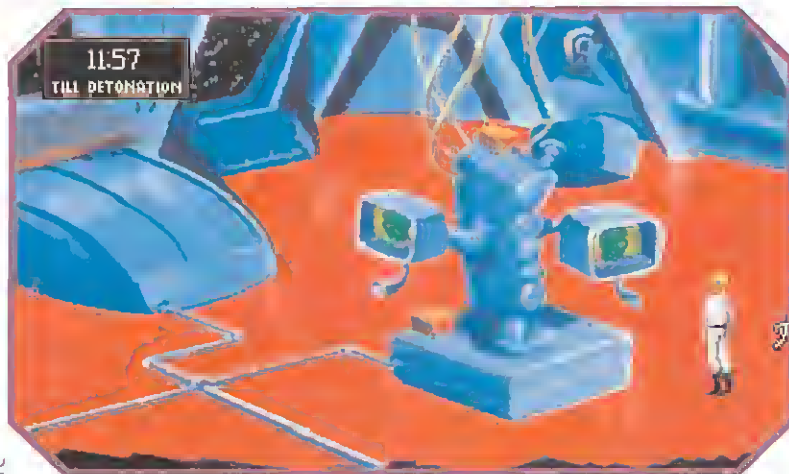
PC  
En la galaxia más lejana del universo, entre agujeros negros y enormes nubes de gas interestelar, hay un pequeño sistema interplanetario llamado Earnon...



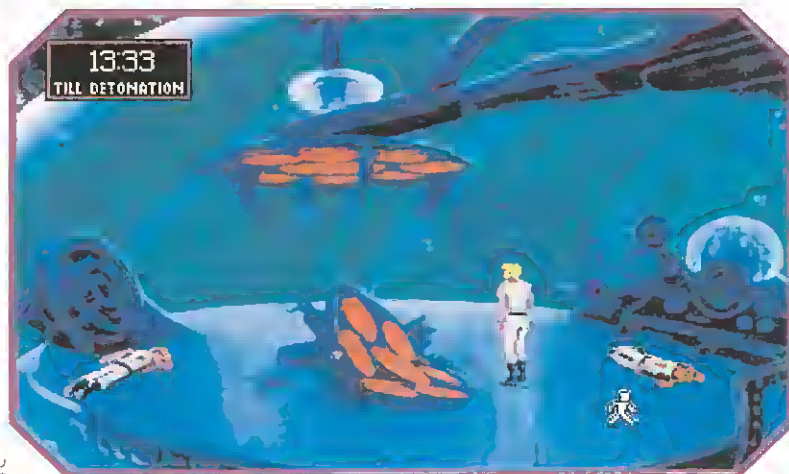
PC  
Arcadia, la nave interestelar, dispone de infinidad de pasillos, pasadizos y puertas por los que Wilco dirigirá sus pasos, en busca de su libertad.



PC  
Wilco cree poder controlar completamente los mandos de la nave. El problema es que una fuerza ajena a su voluntad impedirá realizar su objetivo.



PC  
Xenon es el único mundo habitado del sistema y sus habitantes llevan siglos intentando poblar el resto de los planetas de los alrededores.



PC  
Esta nueva versión de «Space Quest I» en VGA y 256 colores incorpora el renovado interfaz de usuario con el que Sierra ha realizado sus últimos lanzamientos.

utilizar si no se sabía inglés. Sólo fue hace dos años cuando Sierra decidió ampliar sus fronteras y se dio cuenta de que había un gran número de usuarios que estábamos esperando sus aventuras con las disqueteras abiertas. Entonces diseñaron un nuevo interfaz que inauguraron con «Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards» y que al ser, casi completamente, gráfico permitía la traducción a todos los idiomas sin muchas complicaciones técnicas.

## NUEVOS GRÁFICOS PARA LOS MISMOS ARGUMENTOS

«Space Quest I: The Sarien Encounter» es la reedición en VGA 256 colores, castellano y con un interfaz muy sencillo de utilizar de lo primero aventura

de Roger Wilco. Esto oporeció, si la memoria y el archivo no nos fallan, en el año 86.

Lo línea argumental del programa es exactamente igual, con lo que los que ya conozcáis lo aventura no deberíais tener demasiados problemas en volver o llegar al final. Aunque seguro que hay detalles, los juegos de Sierra están llenos de ellos, que no recordaréis. Por supuesto, no sólo se han cambiado los gráficos también se han incluido bandos sonoras para tarjeta de audio y se han reconstruido las diversas secuencias animadas de lo aventura.

Lo iniciativa de Sierra de rescatar antiguos programas nos pareció en su momento muy interesante. Y nos lo sigue pareciendo. Dejando aparte las características técnicas de una y

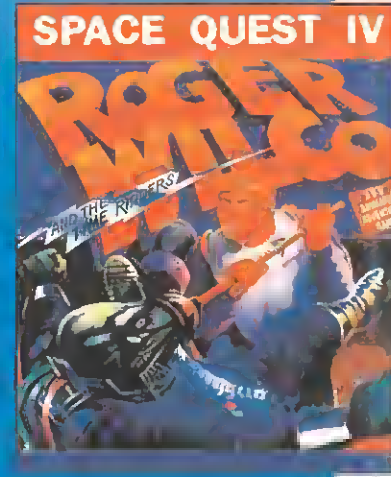
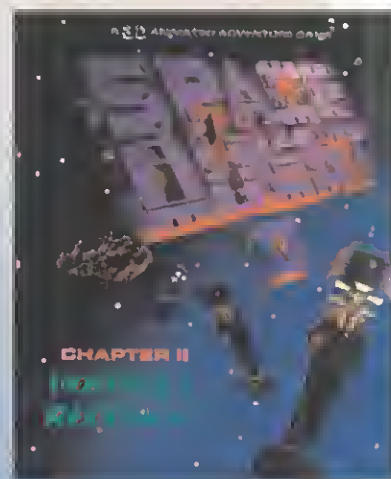
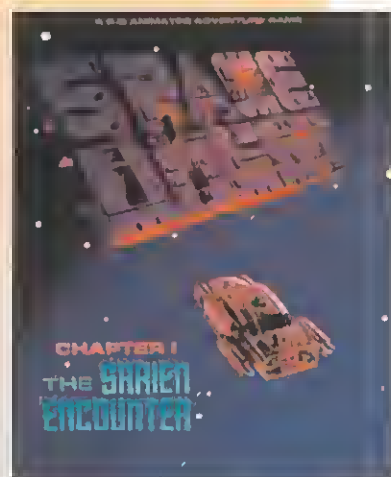
otra versión no se puede negar que lo más importante en cualquiera de las dos es el argumento. Una historia perfectamente estructurada es el secreto, que deberían ya haber descubierto muchas otras compañías, para que un programa pueda ser reeditado tras varios años con una garantía segura de éxito.

Sierra On Line siempre ha estado dispuesto a lanzarse o la aventura de los nuevos tecnologías. Sus comienzos fueron el EGA cuando nadie diseñaba juegos más que para CGA. Ahora también hacen lo propio relanzando antiguos títulos cuando en otros compañías olvidan sus grandes éxitos del pasado. Estas otras no se dan cuenta de que según vamos aumentando las

capacidades de nuestros ordenadores, a los "jugones" nos gustaría poder ascender de categoría o nuestros programas favoritos. «Space Quest I» y «Larry I» han pasado de regional o preferente, y perdonad el símil deportivo. Muchos más se lo merecen y están almacenados en los cajones de las compañías. Sierra ha vuelto a acertar con una arriesgada jugada y es que estos chicos soben muy bien lo que hacen.

Demos lo bienvenido como se merece o todo un gran juego y a todo un gran héroe. Roger Wilco y «Space Quest I» no pueden faltar en tu programoteca. Reservélos un puesto de honor.

J.G.V.



Roger Wilco ha protagonizado lo friolero de cuatro aventuras -lo primero y lo último han sido programados con el nuevo interfaz- y dentro de poco le podremos ver en uno nuevo. Quizás sea éste el héroe más conocido de Sierra ya que incluso en lo lejano más lejano se ha oído hablar de él.



# SI TE FALTA ALGÚN NÚMERO... ¡¡¡VAS A ECHARLO DE MENOS!!!



**Nº 38 PVP: 225 Ptas.**

- La Guerra Simulada
- Prehistorik
- Tour 91
- Mapa de Mercs



**Nº 39 PVP: 225 Ptas.**

- War Zone
- Darkman
- ¿Dónde está Carmen Sandiego?
- Mapa de La Pulga 2



**Nº 40 PVP: 225 Ptas.**

- Brat
- Atomino
- Mapa de Darkman



**Nº 41 PVP: 225 Ptas.**

- Gauntlet III
- Sonic
- King's Quest V



**Nº 42-Extra PVP: 375 Ptas.**

- Elf
- Terminator II
- Mapa de The Blues Brothers



**Nº 43-Extra PVP: 375 Ptas.**

- Wrestlemania
- Space Quest IV
- Mapas de Megatwins y Hudson Hawk



**Nº 44 PVP: 225 Ptas.**

- Heart of China
- Rodland
- Mapa de Los Simpson



**Nº 45 PVP: 225 Ptas.**

- Robocop 3
- Space Ace II
- Oh no more Lemmings!



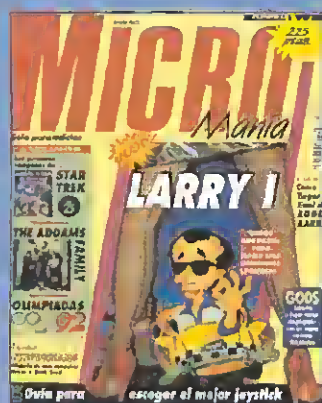
**Nº 46 PVP: 225 Ptas.**

- Gunship 2000
- El Padrino
- Mapa de Heimdall y Another World



**Nº 47 PVP: 225 Ptas.**

- Monkey Island 2
- Preview Hook y Larry I
- Mapa de Titus the Fox



**Nº 48-Extra PVP: 375 Ptas.**

- Larry I
- Roger Rabbit
- The Addams Family



**Nº 49 PVP: 225 Ptas.**

- Dark Seed
- Suplemento Nuevas Tecnologías
- ECTS 92



**Nº 50 PVP: 225 Ptas.**

- Juegos Olímpicos
- Stark Trek
- Larry 5
- Juegos en CD Rom



**Nº 51 PVP: 225 Ptas.**

- Epic
- Indy IV y Cruise for a Corpse
- De luxe Paint Animation



**Nº 52 PVP: 225 Ptas.**

- Indiana Jones
- Lawnmower
- Sim Ant
- Tecnomanías



**Nº 53-Extra PVP: 375 Ptas.**

- Cruise for a Corpse
- Guy Spy
- Animator
- Indiana Jones



**Nº 54 PVP: 225 Ptas.**

- Lemmings 2
- Arma Letal
- Cartooners
- Eternam



**Nº 55 PVP: 225 Ptas.**

- Cool World
- Alone in the Dark
- Street Fighter
- Informe CD Rom

## UNA COLECCIÓN QUE VALE MÁS DE LO QUE CUESTA

Para pedir los números que te faltan llama al teléfono: (91) 654-84-19 ó 654-72-18 de 9 a 14,30h. y de 16 a 18,30h. o envía el cupón que encontrarás en la revista (no necesita sello)

Atención: Agotados los números:

1. Época: 1, 2, 4, 5, 6, 7, 11, 12, 19, y 33. 2. Época: 1, 2 y 8!



# PUNTO de MIRA

Desde hacía mucha tiempo, tanta que casi perdemos la cuenta, no habíamos podido ver un programa que fuera auténticamente revalorizadora. Muchas calares, mucha usa de las tarjetas de audio... pero toda se limitaba a la misma de siempre. Mejor hecha, par supuesta, y can una gran calidad.

Para echábamos de menos un juego en el que se emplease una técnica nueva. Un programa diferente que pudiera asombrarnos de verdad, que nos tuviera enganchados al ardenar durante horas y horas. En esa llegó Infogrames y llevó a nuestras pantallas «Alone in the Dark».

■ INFOGRAMES  
■ Disponible: PC  
■ T. Gráficas: VGA  
■ Videoaventura

El argumento de «Alone in the dark» nos traslada a principios de siglo y a una antigua mansión victoriana en donde han ocurrido hechos terribles. El antiguo propietario se suicidó y nadie desde entonces se ha atrevido a aventurarse en las frías y solitarias habitaciones de Derceto. Se dice entre los vecinos que la casa está embrujada.

## DETECTIVE Y HEREDERA

El protagonista del juego puede ser un detective privado, —intrigado por el misterio y encargado de hacer el inventario

de las antigüedades que guarda la casa—, o la nueva dueña del caserón, sobrina del difunto, ignorante de los peligros que le aguardan pero llena de curiosidad sobre la muerte de su pariente. Podremos elegir entre uno y otra según nuestras preferencias.

La aventura comienza en el momento en el que abrimos la puerta principal de Derceto. A partir de ahí, cuando las enormes hojas de roble de la entrada retumban al cerrarse, comienza la pesadilla. No nos será posible abandonar la mansión a menos que la desencantemos.

Para conseguir escapar deberemos recorrer todas las habitaciones de la casa y descubrir sus misterios. Hay en ellas infinidad de objetos que podremos manipular a nuestro

## La mansión embrujada

# ALONE IN THE DARK



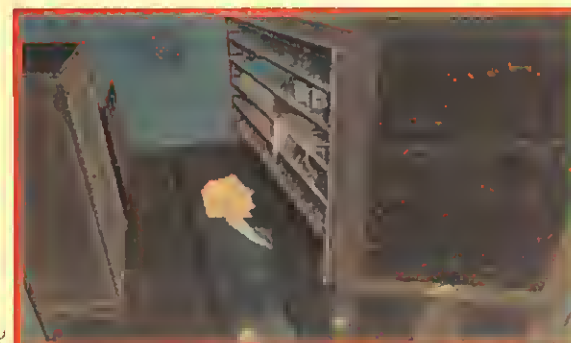
La ambientación es increíble. Gráficos y efectos sonoros te envuelven desde la primera pantalla.



El programa permite escoger como protagonista a un detective o a la actual propietaria.



La tensión es constante en todo momento. Es imposible saber de antemano que se oculta tras cada puerta.



La aventura ha sido diseñada siguiendo un esquema cinematográfico. En cada escena se funden diferentes planos.

antojo y cuya utilidad tendremos que descubrir mientras evitamos el ataque de los mil y un "bichos" que pululan por el lugar. Los zombies, vampiros, fantasmas y demás seres de pesadilla serán los que se encargarán de intentar chuparnos la sangre al menor descuido. Para defendernos de sus ataques dispondremos de nuestros puños y de diversas armas, —pistolas, cuchillos o espadas—, ocultas en los lugares más inverosímiles de Derceto.

No hace falta recomendaros abrir todos los baúles, cajones, estanterías de la mansión para recoger los tesoros que ocultos en todos ellos.

## MEZCLA ENTRE ARCADE Y AVENTURA

«Alone in the dark» está diseñado siguiendo las líneas maestras de las aventuras pero sin olvidar un importante y emocionante elemento arcade. Técnicamente es perfecto. Infogrames ha trabajado a fondo en el programa y el resultado final les ha salido redondo.

La perspectiva empleada en el juego, completamente cinematográfica, con varias cámaras en cada una de las habitaciones que varían la visión del protagonista dependiendo de la acción, crea un ambiente opresivo, digno del mejor "thriller". A éste contribuye también en gran medida el sonido. Brillante a más no poder, acompaña a la aventura como pocas bandas sonoras la hacen, variando en el momento justo en que aparece una criatura. Para apreciar con claridad lo comentado baste citar, por poner un ejemplo significativo, que los pasos del héroe, o la heroína, suenan de forma diferente cuando camina sobre madera o sobre piedra, en una habitación o en una catacumba.

La idea de combinar imágenes vectoriales, —los personajes y los objetos manipulables—, junto a pantallas bitmap, —los decorados—, puede calificarse de revolucionaria. Una rutina que funciona a la velocidad que lo hace «Alone in the dark» es sin duda un descubrimiento informático equiparable al que fue en su momento el sistema Filmotion para el Spectrum.

## IMPRESIONANTEMENTE BUENO

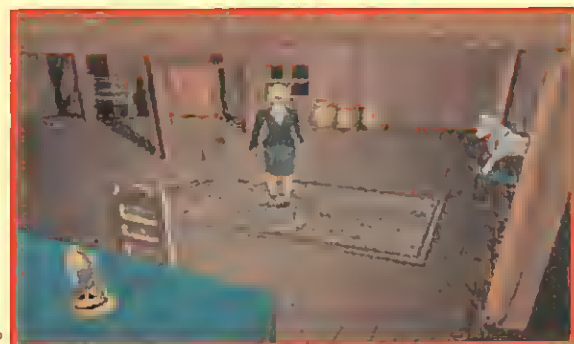
«Alone in the dark» no es un juego más. Es el JUEGO, así, con mayúsculas, más importante de los últimos años. Que funcione incluso en un 286, aunque, eso sí, exija bastante velocidad, es una ventaja que demuestra que a ese procesador, aunque muchas compañías intenten demostrar lo contrario, le queda todavía bastante por delante y que lo único que hace falta para que no desaparezca son buenos programas.

Frédéric Raynal, que ya trabajó con Infogrames en el excepcional e incomprensiblemente olvidado «Alpha Waves», ha sido la mente pensante, durante un par de años, de este «Alone in the dark». Su trabajo y su tiempo ha sido bien empleado. «Alone in the dark», es total, grandioso, genial... En resumen, si sólo pudiéramos tener un juego en nuestro PC, éste sería, sin duda, el elegido. ¿Hace falta decir más para que os deis cuenta de que nos ha encantado?

J.G.V.



La mansión esconde tras sus muros mil y un misterios que poco a poco iremos descubriendo.



Un cuidado argumento, en la línea de las mejores películas de cine negro, pone el broche de oro a un programa genial.



«Alone in the dark» es un programa completamente revolucionario a nivel técnico.



Infinidad de objetos se ocultan en los lugares más insospechados. Localizarlos será vital para alcanzar el éxito.

**LA PUNTUACIÓN**

ORIGINALIDAD	10
ADICIÓN	10
GRÁFICOS	10
ANIMACIÓN	10
SONIDO	10
DIFICULTAD	10

**"Puede que sea el mejor juego de la historia. Así de rotundo."**



# PUNTO de MIRAR

## Malos momentos para el catch

# WWF EUROPEAN RAMPAGE TOUR

Los colosos del wrestling han vuelto a los ordenadores. Aprovechando el recuerdo que dejaron estos luchadores, tras la gira que realizaron por nuestro continente hace un año, Ocean los ha traído de nuevo a nuestras pantallas.

- OCEAN
- Disponible: AMIGA, PC.
- V. Comentada: AMIGA
- Juego de lucha

Lamentablemente todo parece indicar que su regreso no se verá coronado por el éxito que acompañó a su primera incursión informática. Las diferencias entre los dos programas son evidentes y no siempre el resultado de la comparación es positivo para «WWF 2». Si bien la presentación está ahora bastante más trabajada y las melodías que acompañan a cada luchador merecen mención especial, en esta segunda parte, la realización gráfica de los personajes está peor que en la primera y el programa falla en lo primordial, en la jugabilidad.

Se mantiene además el mismo desarrollo del juego anterior, simplemente se han limitado a cambiar ligeramente el escenario del ring y a algunos luchadores. Es posible que el programa hubiera ganado en originalidad si Ocean, por ejemplo, hubiese aprovechado la gira que hicieron por Europa creando un ring diferente en cada país.

Los golpes de los luchadores siguen siendo los mismos, punto en el que también podrían haber incluido más variedad. En el



Las escasas innovaciones que presenta restan gran parte de su interés a esta continuación.

sonido desde luego tampoco se llevan la palma.

En el manejo de los personajes —en lo único donde el juego sale airoso— con unos leves toques de joystick lograremos abatir a golpes al contrario.

### NUESTRA OPINIÓN

La verdad que este «WWF European Tour» nos ha dejado un poquitín mal sabor de boca. Muchas veces te encuentras con multitud de segundas partes que son igual que las primeras, pero por lo menos con un lavado de cara. En este caso ni siquiera se han molestado en hacerlo porque es nos encontramos prácticamente con el mismo juego, y hasta peor en algunos de los aspectos. En resumen, exceptuando dos o tres detalles, el programa se presenta carente de originalidad y sólo satisfará a los fanáticos del catch.

E.R.F.



Las diferencias entre los distintos escenarios son mínimas y no se han aprovechado sus posibilidades.

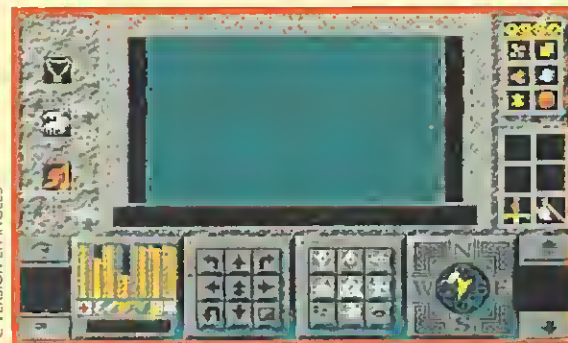


## Una gran leyenda del medievo

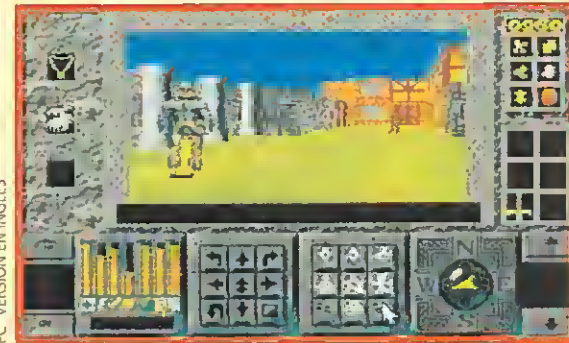
# LEGENDS OF VALOUR

Después de que a más de uno se le cayera literalmente la baba tras observar las excelencias de la última producción de Lord British, «Ultima Underworld», y sin que todavía nos hayamos repuesto de la impre-

sión, una de las producciones más esperadas dentro del campo del rol está a punto de ver la luz en nuestro país. «Legends of Valour» aterriza dispuesto a cosechar un montón de incondicionales.



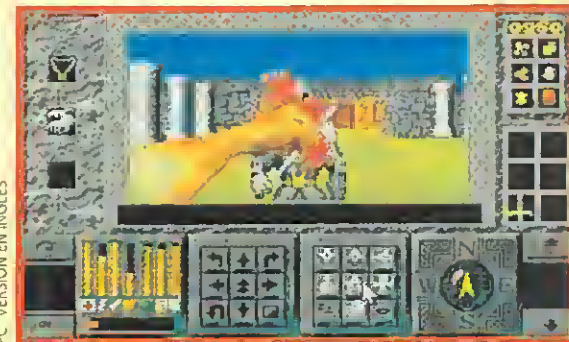
Disponemos de una importante opción en la que se nos presenta un mapa completo de la ciudad.



El movimiento en el juego se desarrolla de forma parecida al famoso «Ultima Underworld», es decir, muy realista.



Dialogar con los personajes será una acción que utilizaremos muchas veces. Se puede sacar mucha información de ellos.



Por si lo anterior falla, siempre podremos recurrir a la violencia. Suele ser muy efectiva y sangrienta...

- U.S. GOLD
- Disponible: PC
- T. Gráficas: VGA
- JDR

ahora, lo mismo de siempre; hasta ahora un juego simple.

### UN PROGRAMA COMPLEJO

Para comenzar, nada mejor que una bonita presentación que nos vaya metiendo en el ambiente del juego. Una vez pasada la misma, se nos ofrecen las típicas características de un programa de este tipo. Empezar un nuevo juego, cargar uno salvado con anterioridad o bien empezar creando a nuestro propio personaje si no nos gusta el que los programadores han diseñado para nosotros. Es decir, hasta

En este momento podemos comprobar lo complejo del programa. Las características a diseñar son las de siempre, es decir, fuerza, salud, inteligencia y agilidad, la raza del personaje, el sexo e incluso la profesión. Vamos, que dentro de lo común más no se le puede pedir. El hecho de que el programa pueda guardar a la vez a ocho personajes distintos, cada uno con su propia partida, hace que ir probando con diferentes tipos de personajes sea muy ventajoso.

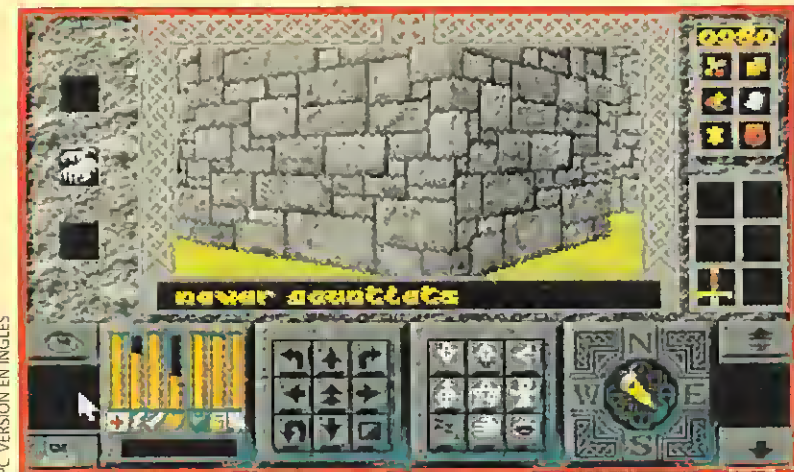
Después de tan laboriosa tarea, entramos en el desarrollo del juego. Nos encontramos en una ciudad llamada Mitteldorf, encuadrada en la isla de Wolfbrood, que se encuentra saliendo de Huelva. Es decir, que fuerces a la derecha y luego todo al sur pasando las islas británicas...

Bueno a lo nuestro. Acabamos de llegar, y no tenemos ni idea de por qué estamos aquí, ni quién quiere que nos encontremos en este lugar. Tendremos que preguntárselo a las buenas gentes de la ciudad. Pero, para nuestra tremenda desgracia, no todos están dispuestos a ayudarnos. No habrá más remedio que pelear casi a muerte, hasta incluso con las mujeres de la villa.

Bueno, qué se le va a hacer. ¡Demonios!, se ha hecho de noche casi sin darnos cuenta. Menos mal que hemos encontrado una posada donde pasar la noche, que si no estaríamos completamente perdidos. De todas formas empezábamos a encontrarnos algo cansados. Da igual. Mañana seguiremos con la búsqueda de nuestro destino.

### NUESTRA OPINIÓN

Después de haber estado un tiempo con él, una cosa nos ha



Magia y protecciones adicionales, conforman la parte menos sangrienta de este «Legends of Valour». Llegar a manejarlos con soltura es algo muy complicado.





La realización gráfica de la ciudad por la que nos moveremos está hecha con sumo detalle y cuidado.



En el juego deberemos visitar todas y cada una de las edificaciones, en las que encontraremos objetos valiosos.

quedado clara. La competencia en el mundo de los juegos de rol está alcanzando altas cotas.

Cada vez se hacen gráficos más detallados y por tanto más reales, que al fin y al cabo es lo que a todos nos interesa. Y este «Legends of Valour» está más que sobrado en ese aspecto. La ciudad por la que nos movemos cuenta hasta con el más mínimo detalle, teniendo las posadas y las tiendas sus propios distintivos.

Además, el movimiento por la citada villa, se ha realizado al estilo del ya mencionado «Ultima Underworld», con un scroll suave y fácil de manejar. Como en todo buen juego del género, el manejo de iconos se encuentra a la orden del día. Y en esta ocasión, disponemos de un número de ellos bastante amplio. Pero su utilidad no se hacen esperar, ya que el compendio de monstruos y otros seres es tan elevado como la adicción que en nosotros provoca su desarrollo.

Dentro de los apartados novedosos que pueda incorporar, comentaros la posibilidad de convertirnos en un ladrón experimentado gracias a una habilidad destinada a tal efecto. Esto algo que no recordamos que se encontrara en otro juego.

En definitiva, que los maniacos de los calabozos, que somos muchos, no tenemos un momento de descanso con «Legends of Valour». Es decir, lo que esperábamos.

O.S.G.



"Un buen juego de rol que será toda una leyenda."

## La batalla por el último reino REALMS

Lo estropeo es un modo de juego en el que podemos convertirnos en omos, conquistadores, mognotes, constructores de mundos y creernos, aunque sólo sea por un tiempo, dueños del mundo. En este caso que nos acontece, seremos unos señores feudales y tendremos que gobernar todo un mundo habitado por pintorescos seres.

- GRAFTGOLD/VIRGIN
- Disponible: PC
- T.Gráficas: EGA, VGA
- Estrategia

El hambre, la pobreza y la guerra brotan una vez más en un mundo dividido. Cada reino compite con los demás para alcanzar el máximo poder. En un arrebato de furia, el heredero alzó el puño hacia el cielo. El heredero no advirtió que las nubes se hinchaban y transformaban en la forma del gran dios Wotan. En un momento, un relámpago cayó del cielo. Todo sonido enmudeció y como un impulso de fuerza cósmica se expandió sobre la tierra. El nuevo rey giró para dirigirse a su acobardado pueblo gritando "sólo puede haber en el mundo un reino, os aseguro que será el nuestro".

### BUENA COMBINACIÓN

Con esta espeluznante introducción se nos presenta este, no menos inquietante juego de estrategia. Se ha combinado una buena mezcla entre el ya mítico «Populous» y el «Dune», creando un juego muy adictivo.

Tomaremos el papel de rey gobernando uno de los ocho mundos que se incluyen, como si de un señor feudal se tratara. Estos mundos son muy peculiares ya que están habitados por bárbaros, duendes, enanos, amazonas, vikingos, etc, con lo que las



La dificultad progresiva según el escenario escogido lejos de desanimar invita a continuar avanzando.



De nuestra correcta gestión dependerá la prosperidad de la tierra que nos ha sido asignada.

posibilidades de juego que ofrecen son muchas. De más está decir que la dificultad para gobernar irá en aumento dependiendo del territorio que tomemos.

Al comienzo se nos asignará un capital, el cual tendremos que emplear de la mejor manera para conseguir muchas conquistas. Para obtenerlas será necesario reclutar tropas y equiparlas con buenas armas, para así mantenerlas fieles a nuestras órdenes. Las ciudades bajo nuestro mandato están habitadas, y como habréis podido imaginar sus integrantes necesitan subsistir. Por lo que es necesario adquirir tierras y semillas para que puedan cultivarlas. Si habéis tratado bien a sus habitantes podréis cobrarles impuestos y protegerles de las agresiones de sus enemigos.

### NUESTRA OPINIÓN

Siempre los juegos de estrategia en nuestro país han tenido poca aceptación, y esta idea hay que cambiarla. Este juego puede ser una oportunidad, pues es uno de los programas de estrategia más entretenidos publicados últimamente. Tiene muy buena calidad técnica y además, aunque ha pasado algún tiempo desde que fue publicado fuera de nuestras fronteras, ahora está traducido al castellano, por lo que no hay excusa posible para que se le eche al menos una ojeadita.

E.R.F.



"Una muy buena mezcla de estrategia comercial y bélica."

# RECOMENDADOS

- 1 ALONE IN THE DARK  
INFOGRAMES (Pc)
- 2 LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES  
ELECTRONIC ARTS (Pc)
- 3 SHADOW OF THE BEAST III  
PSYGNOSIS (Amiga)
- 4 THE LEGEND OF KYRANDIA  
VIRGIN (Amiga, Pc)
- 5 LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2  
INFOCOM (Pc)
- 6 ROME AD 92  
MILLENNIUM (Amiga, Pc)
- 7 INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS  
LUCASARTS (Pc)
- 8 JOE & MAC: CAVEMAN NINJA  
ELITE (Amiga, Pc, SuperNintendo)
- 9 CAMPAIGN  
EMPIRE (Atari ST, Amiga, Pc)
- 10 LEGENDS OF VALOUR  
U.S. GOLD (Pc)
- 11 ETERNAM  
INFOGRAMES (Pc)
- 12 DAVID LEADBETTER'S GOLF  
MICROPROSE (Amiga, Pc)
- 13 ROBOCOP 3  
OCEAN (Atari ST, Amiga, Pc)
- 14 A-TRAIN  
MAXIS (Amiga, Pc)
- 15 COOL WORD  
OCEAN (Atari ST, Amiga, Pc)
- 16 CRUISE FOR A CORPSE  
DELPHINE (Amiga, Pc)
- 17 EYE OF THE BEHOLDER  
SSI (Amiga, Pc)
- 18 GOBLINS 2  
COKTEL VISION (Atari ST, Amiga, Pc)
- 19 SUMMER CHALLENGE  
ACCOLADE (Pc)
- 20 PUTTY  
SYSTEM 3 (Amiga)

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICRO-MANIA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.



# PUNTO de MIRA

Todo un clásico mejorado

## DELUXE TRIVIAL PURSUIT

Aunque ha posado yo algún tiempo desde que Damark publicó los versiones para ordenador del archiconocido juego de tablero «Trivial Pursuit», con la llegada y estandarización de los numerosos nuevas torjetas gráficos y de sonidos para PC, se ha hecho inevitable la realización de una nueva versión que se adopte o las ciudades mejaras.

- DOMARK
- Disponible: PC
- T. Gráficas: VGA, EGA
- Juego de tablero

La costumbre de realizar versiones mejoradas de viejos clásicos del software se está convirtiendo en una costumbre. La mayoría de las compañías han realizado actualizaciones de alguno de sus títulos de más éxito aprovechando los avances de la técnica. Lógicamente, el exitoso «Trivial» no podía quedar en el olvido sin evolucionar al ritmo de los tiempos. La versión que ahora llega a nuestras pantallas mantiene el desarrollo del original, incorporando mejores gráficos que también contribuyen a mejorar lo que los ingleses llaman "playability", es decir, la jugabilidad.

### TRES MIL PREGUNTAS

Gracias a unos cuidados menús de presentación, elección de las diferentes opciones realizadas en VGA, casi tres mil preguntas para que el aburrimiento no exista y un nuevo personaje que nos formula las preguntas, se ha conseguido un programa muy interesante. Las opciones de las que disponemos son las de



El clásico tablero del "Trivial" se nos presenta fielmente reproducido en esta pantalla del juego.



Existen ocho bloques de preguntas distintos. Y dentro de estos encontraremos alrededor de 3000 preguntas.

siempre. Podremos jugar hasta seis personas a la vez, cada una con su ficha de color y tendremos la posibilidad de poner un límite de tiempo a las respuestas. También el personaje principal ha variado con el paso del tiempo, siendo más parecido al de las consolas que al anterior, bajito y rechoncho. El tablero ha sufrido también variaciones, hasta tener un mayor detalle gráfico.

### NUESTRA OPINIÓN

A modo de conclusión hay que destacar que esta versión aprovecha las capacidades de los ordenadores actuales manteniendo el espíritu del original. Un juego que resiste bien el paso del tiempo y en el que las únicas diferencias visibles pueden venir de la inclusión de nuevas preguntas y temas.

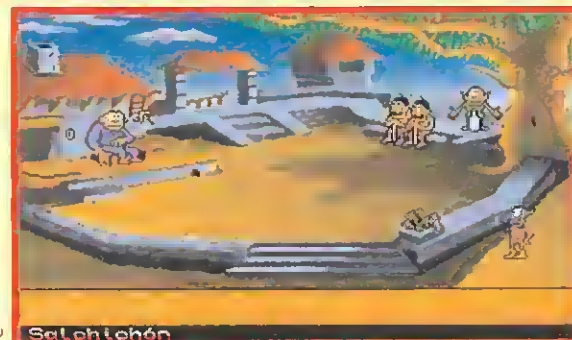
O.S.G.



"Sin aportar nada nuevo, sigue siendo tan genial como siempre."

## Cuando un príncipe está en apuros GOBLIINS 2

Si hay un juego que nos ha hecho reír o más de uno ese es, sin duda alguna, «Gobliins». Todos disfrutamos con los aventuras y desventuras de tres simpáticos personajes que se pasaban haciendo tonterías la mayor parte del tiempo. Su misión por aquel entonces era la de destruir a un malvado mogo que atormentaba al rey Angaulafre con extrañas panderas. Fue entonces cuando Oups, Ignotius y Asgard partieron en la búsqueda de Amoniok, el citado mogo.



El sentido del humor sigue estando muy presente en esta segunda parte de tan entretenido juego de Coktel.



Cada uno de los mundos que componen la videoaventura constan de dos a cinco pantallas, conectadas entre sí.

- COKTEL VISION
- Disponible: PC, AMIGA, ST
- V. Comentada: PC
- T. Gráficas: VGA
- Videoaventura

Bien, pues ya han transcurrido casi cincuenta años desde aquel incidente, y ahora el rey tiene un hijo. Pero no todo iba ser una historia de esas de las cuentos, que acaba bien y todos son felices para siempre. Amoniok ha regresado, y su venganza no se ha hecho esperar. Ha raptado al pobre niño ante la mirada de su aya. Y además, lo ha convertido en su bufón particular. ¡¡¡Algo increíble!!! ¿Cómo se puede cometer tal osadía?

La noticia ha corrido por toda la región y, por fortuna para todos, dos simpáticos goblins se han presentado para acudir al rescate. Sus nombres son Fingus y Winkle. El primero es un poco serio y, además, responsable. El otro, un gamberro en el estilo del inconfundible Bart Simpson. En fin, que entre los dos forman uno solo casi perfecto. Y lo de casi lo decimos porque les falta vuestra ayuda.

### UN LARGO VIAJE

Al igual que ocurriera en la primera parte, tendremos que superar diferentes pantallas, previa resolución de algunas cuestiones. Para lograrlo, disponemos de varios objetos repartidos por el lugar que, usados correctamente, nos permitirán ir avanzando en nuestra aventura.

Debido a la diferente personalidad de nuestros héroes, tendremos que ser muy cuidadosos a la hora de encargar acciones a cada uno de ellos. Además, a esto se añade la dificultad de tener que coordinar perfectamente las acciones.

### NUESTRA OPINIÓN

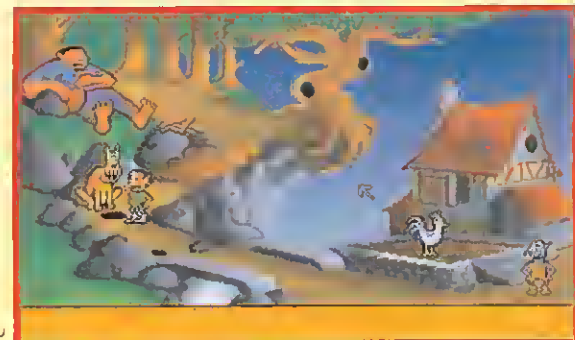
Como habéis visto, tenemos un gran juego entre manos. Los gráficos, tanto de los personajes como de los decorados están hechos con gran calidad, reflejando así la compleja labor de los diseñadores. Los movimientos merecen mención aparte. Están cuidados al máximo, y los personajes no paran ni un momento y aprovechan cualquier ocasión para sorprendernos con sus divertidos movimientos.



En esta nueva aventura, dos son los personajes que deberemos guiar.



Las acciones que tenemos que realizar, sin ser muy complicadas, si requieren gran atención por nuestra parte.



Estos simpáticos goblins tienen hasta su propia lengua. Lo malo es que no entenderéis nada de la misma.

La adicción, como ya habréis deducido, es muy alta, sin por ello dejar de lado que presenta un pequeño inconveniente. La solución a los problemas sólo es una, si bien podemos realizar diferentes acciones no exentas de calidad y de humor. La banda sonora está a la altura del resto, destacando especialmente las voces de los personajes. Sí, sí. Habéis oído bien. Los muñecos hablan, eso sí, en el idioma de los goblins, con lo que la posibilidad de que nos enteremos de algo es bastante remota. Gracias a que los diálogos aparecen en castellano, que si no... Y en exclusiva, una buena noticia. Es probable que salga en CD-ROM con las voces en castellano. A ver si al final no se queda en meros rumores y podemos disfrutar de ello.

O.S.G.

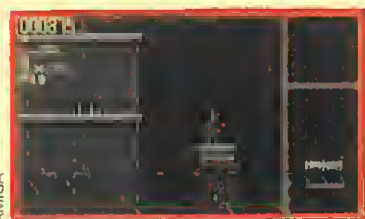


"Un juego para divertirse durante mucho, mucho tiempo."



## Dispara primero, pregunta después LETHAL WEAPON

Es probable que casi todos vosotros conozcáis alguna de las aventuras protagonizadas por la pareja de policías más compenetrada de toda la historia del celulaide. Por si acaso, los señores de Ocean han decidido llevar a nuestras pantallas las hazañas desarrolladas a lo largo de las tres entregas que hemos podido disfrutar hasta el momento.



El trepidante desarrollo de este arcade se ve, de vez en cuando, interrumpido por las pruebas de habilidad.



Ambos personajes de la película participan también en este programa. Los dos pueden ser "manejados".

- OCEAN
- Disponible: AMIGA, ST, PC
- V. Comentada: AMIGA
- Arcade

Después de tener unos cuantos problemas con los jefes a causa de su exceso de improvisación, Riggs es destinado a patrullar por los peores barrios de la ciudad. Pero, lo que sus jefes no saben, es que Riggs se crió en la calle y es el lugar en el que le será más fácil hacer su trabajo. Así, en una de sus múltiples escaramuzas, consigue desarticular una pequeña banda de traficantes de armas. Sin embargo, a su jefe eso no le basta. Es entonces cuando decide ir a por los peces gordos. Todo el mundo sabe quiénes son y dónde están, pero nadie se atreve a ir a por ellos, ya que supone una muerte horrible. Pero nuestro policía está algo sonado, y todo esto le da igual. Está dispuesto a acabar con la delincuencia él solito. Pero, por desgracia para los delincuentes y alegría para nosotros, éste no es el caso. Va a ser apoyado por Murtaug, su compañero inseparable.

### POLI MALO, POLI MÁS MALO

Como antes hemos dicho, a lo largo del juego vamos a tener la oportunidad de manejar a cualquiera de los dos "polis". Comenzamos en la comisaría del distrito. Desde ahí, podemos llegar al sistema de computadoras que controlan el acceso a las claves

del programa, o a los vestuarios, lugar en el que podemos intercambiar a los personajes. El juego consta de cuatro misiones, pudiendo acceder desde el principio a cualquiera de las tres primeras, mientras que a la última sólo llegaremos tras haber resuelto las anteriores. El desarrollo de las mismas es lineal, es decir, ir avanzando hacia la derecha acrobilando a todo aquello que se nos ponga por delante y evitando trampas o disparos enemigos.

### NUESTRA OPINIÓN

Los gráficos están bien realizados, teniendo gran detalle en los protagonistas, sobre todo en el apartado de color. Por lo demás, se echa en falta una mayor variedad en los enemigos. La música es bastante buena, disponiendo de su propia banda sonora para cada una de las fases, y los movimientos disponen de una calidad alta.

Pero no todo iban a ser alabanzas. También tiene sus defectos, como pueda ser el hecho de que dichos movimientos se hagan en algún momento demasiado rápidas. La dificultad es lo suficientemente alta como para que no nos lo terminemos en un par de semanas. Además, dispondremos de un sistema de claves para facilitar nuestra labor, con lo que la adicción se ve incrementada en gran medida.

O.S.G.



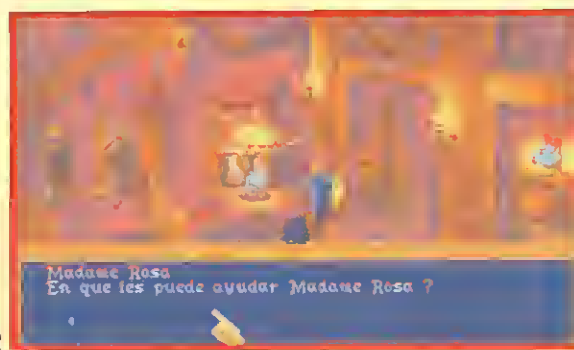
"Resulta tan explosivo como la mezcla de sus protagonistas."

## Un famoso crimen para resolver

# LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES



Un típico pub inglés será escenario de las primeras intrigas sobre el caso de Jack, el destripador.



Madame Rosa será de gran ayuda al investigador británico. La decoración de su habitáculo no puede ser más propio.

Un espantoso crimen se ha cometido en el Londres de 1888. En aquella época, sólo había un asesino capaz de cometer tan atroz asesinato; el aún hoy desconocido Jack el destripador. Justamente un año antes Sir Arthur Conan Doyle creaba al única

- ELECTRONIC ARTS
- Disponible: PC
- T. Gráficas: VGA
- Aventura Gráfica

Una de las mejores presentaciones que hemos visto en los últimos tiempos, nos introduce en el otoño ambiente del Londres de finales del siglo XIX y nos relata lo sucedido: una joven mujer es asesinada a la salida del prestigioso Regency Theatre durante una gélida noche londinense. A la mañana siguiente Sherlock recibe una nota del inspector Lestrade, de Scotland Yard, que le comunica lo sucedido. Todos los indicios apuntan a que se trata de Jack, el Destripador.

Aquí, en la hermosa casa de estilo victoriano de Sherlock



En cada habitación, en cada rincón de una casa, se puede encontrar algo que nos conduzca a Jack, "the ripper".



Cuando Sherlock Holmes se propone investigar un caso a fondo, no duda en lanzarse a la calle.



Las casas señoriales de la clase alta londinense también esconden muchos secretos que Watson intentará aclarar.

detective capaz de encontrarle y capturarlo, Sherlock Holmes. Nadie consiguió atraparle entonces, y Electronic Arts nos propone ahora intraducir en la piel del famoso detective para que la intentéis ahora en vuestros patentes PCs.

Holmes, comienza la aventura. Vuestra forma de trabajar va a ser la de todo buen detective; hablar con los variopintos personajes que os vais a encontrar, buscar pistas en los variados lugares que vais a poder visitar y tener la suficiente potencia y habilidad como para resolver esta aventura.

### ESPLÉNDIDA REALIZACIÓN

Todo este maravilloso argumento se vendría abajo si la realización no fuera tan buena. De los gráficos lo que más destaca, además de su definición, es la magnífica fotografía. Esos contrastes de claro-oscuro, junto con los soberbios efectos sonoros y la adecuada música, contribuyen a recrear la atmósfera de la época y hacen que el jugador se introduzca de lleno en la aventura.

Movimientos y animación son igualmente brillantes. El desarrollo de la acción atrae no sólo por lo atractivo de la misión a realizar sino también por el misterio que envuelve a esta según se va avanzando. Los nuevos lugares a visitar, los últimos indicios o pistas halladas, hacen que queramos seguir y seguir hasta capturar al asesino. Existen realmente pocas aventuras gráficas con un nivel de adicción equiparable al de ésta. Toda esta jugabilidad y tan excelente realización técnica hacen que hasta los 29 megas que ocupa nos parezcan pocos. O, por lo menos, se puede decir que el empleo de semejante número de bytes está más que justificado. Una auténtica película en vuestro ordenador de la que podéis ser protagonistas.

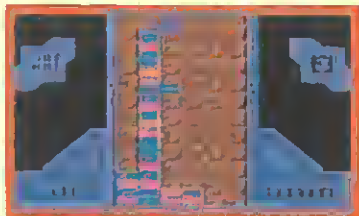
A.T.I.



"Electronic Arts ha creado un juego que es una obra de arte."



## Ladrillos, ladrillos y mucha paciencia ZYCONIX



Nos encontramos ante lo que podríamos considerar como una versión "plana" del famoso «Klax».



Lo mejor del juego es, sin ninguna duda, la opción de dos jugadores, donde medir fuerzas con un amigo.

"Caen..., siguen cayendo y esto maldita línea está o punto de llegar al techo, no queda tiempo...". Estas son las pensamientos que habrán tenido miles de veces los adictos o juegos como el «Tetris» o el «Klax», videojuegos famosos no por su calidad, sino por su adicción. Ahora, con «Zyconix», Accolade ha querido, basándose en lo mismo, crear un videojuego aún más adictivo.

- ACCOLADE
- Disponible: PC, ST, AMIGA
- V. Comentada: PC
- T. Gráficas: VGA
- Puzzle

Este «Zyconix» presenta el mismo argumento y desarrolla del «Klax» o del «Columns», pero mejora la parte técnica. Los gráficos son toda la buenas que un programa de estas características necesita. En el apartado sonoro, las melodías aunque escasas, son de gran calidad.

### MEJORAR LO INMEJORABLE

«Zyconix» no sólo no supera en adicción a «Klax», su fuente de inspiración, sino que incluso es menos divertida. La razón es bien sencilla; este tipo de juegos no requieren una gran realización técnica, y por mucha que ésta se mejore no se aumenta la adicción. Al repetir su desarrollo provoca una falta de originalidad y pérdida de jugabilidad.

El programa presenta cuatro tipos diferentes de juego: Louis: es la forma clásica. Se trata de evitar que los ladrillos formen muros que lleguen hasta el techo. Para ello se eliminan líneas al juntar fichas del mismo color.

Emily: en este nivel el muro ya está construido y hay que lograr que no llegue hasta arriba.

Violet: la misión del jugador va a ser unir bloques de ladrillos del mismo color muy rápidamente para evitar que la cuenta regresiva inicial llegue a cero. Es posible la participación de dos jugadores al mismo tiempo.

Blind Boy Bill: Al igual que en el caso anterior, un reloj nos marcará los segundos que tenemos para evitar que la pared llegue hasta arriba.

En cada uno de estos niveles, abjetas como bloques transparentes, minas, pelotas, globos rativos, pinchas y desintegradores facilitarán o dificultarán nuestra cometido.

Accolade ha encontrado con «Zyconix» una nueva forma de hacer sufrir a nuestras meninges. Si bien no es nada original, la adicción inherente a este género y la correcta realización la hacen muy recomendable para los aficionados a los quebrantacerebros.

A.T.I.

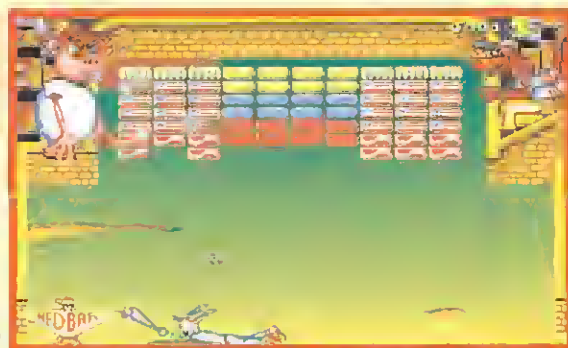


"Un programa para los fanáticos de los juegos de habilidad."

## Rompe con todo BUNNY BRICKS

Éramos pocos y... Por si a alguna de vosotros se le había ocurrido pensar que respecta al asunto del machoco-ladrillos ya estaba obsalutamente tado dicho, he aquí que llegan los señores de Silmarils a sacarnos de

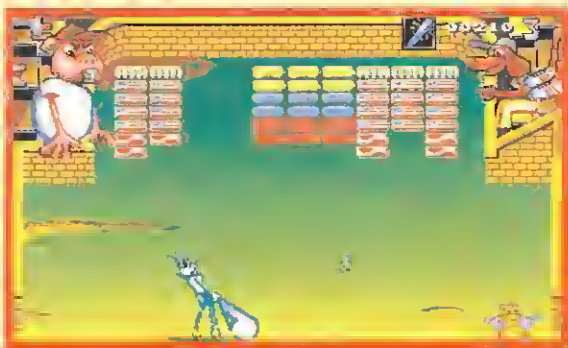
nuestro error. Puede que na oporte demo-sioda con respecta o lo que yo hoyomos pa-dida abservor en otros juegos de este tipo. Sin embargo resulta bastante odictiva y gracioso, lo que na está nada mal ¿no?



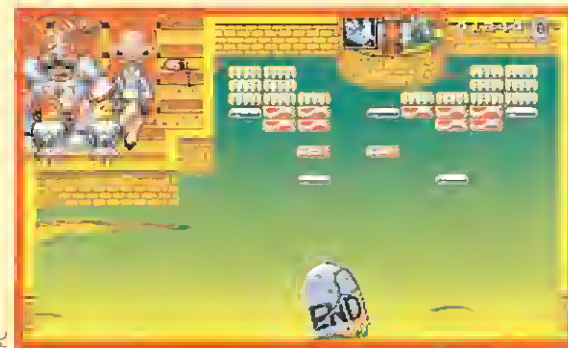
Nuestro esforzado amigo tendrá que tirarse al barro más de una vez si tenemos la intención de salvar todas las bolas.



Pese a tratarse de un juego de archiconocido argumento, resulta bastante entretenido si no hay nada mejor que hacer.



Entre otras cosas, las pastillas de bonus pueden proporcionarnos un bate tan gigantesco como el que aquí veis.



Así acabaremos si no conseguimos golpear a la bola el número suficiente de veces como para romper los ladrillos.

- SILMARILS
- Disponible: PC, AMIGA, ST
- V. Comentada: PC
- Arcade

La originalidad no es precisamente el punto fuerte del juego. El argumento se reduce a romper ladrillos nivel tras nivel. Sin embargo, tras esto, se esconden ciertas gotas de novedad. Nuestra protagonista no es una fría e insensible raqueta, como en otras ocasiones hemos tenido la oportunidad de ver, sino, y aunque parezca un pelín surrealista, un coneja jugador de béisbol.

Y ¿qué pinta un jugador de béisbol, encima un coneja, en un juego de ladrillos? Toda tiene su explicación. Supanemas que,

como las programadores no sabían que hacer para que «Bunny Bricks» destacase sobre la legión de programas cuyo abjetivo es idéntico al de éste, no se les ocurría mejor idea que colocar un protagonista "diferente". Y ahí, desde luego, han dado en el clavo. La historia es bien sencilla: malos raptan chica de protagonista, protagonista decide ir al rescate, malos ponen obstáculos en el camino (ladrillos), protagonista rampe ladrillos y salva a la chica.

### ROMPE, MACHACA, DESTRUYE

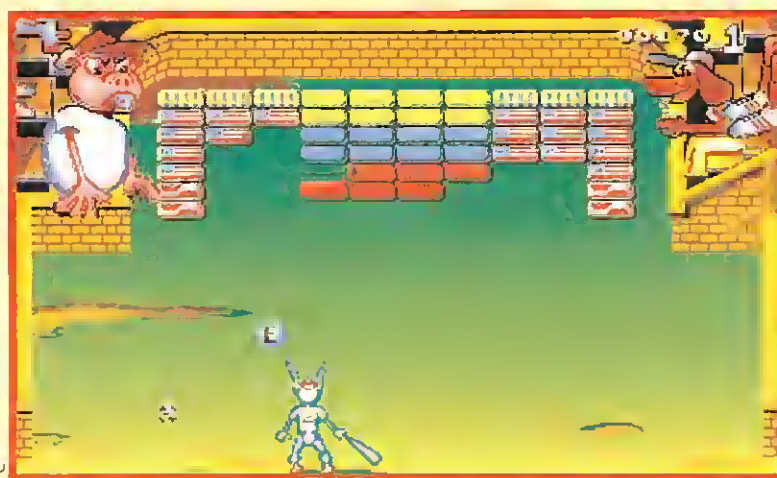
Pues bien, eso es todo. Romper y romper ladrillos durante cantidades ingentes de niveles hasta llegar al final. Más sencillo imposible. Para ayudarnos en nuestra tarea, caerán de vez en

cuando las típicas y tópicas pastillas de bonus que harán aumentar nuestra fuerza en las golpes, acelerarán la pelota o la harán más lenta...

¿Queda algo par cantar? Muy poquito, la verdad sea dicha. El muñeca es muy gracioso, los decoradas están bien hechos, y la música es aceptable. Pero, a pesar de que el juego es entretenido y adictivo, le falta algo. No sabemos con precisión lo que puede ser, pero lo intuimos. Y es que, a estas alturas, sacar un programa de este corte al mercado es un poco arriesgada.

Tras el genial «Arkanoid», «Bunny Bricks» se encuentra un poco fuera de lugar. Si no fuera por las novedades intraducidas en el aspecto visual y técnica, este juego pasaría sin pena ni gloria. Y, aún así, no estamos seguros de que al final na ocurra.

F.D.L.



"El juego perfecto para viajar en el tiempo... marcha atrás."





VENTA POR TELEFONO (8 LINEAS)



**(91) 725 10 10**

Apartado de correos 20.091 - 28080 Madrid

Todos los precios incluyen el IVA  
y el PORTE hasta el domicilio del cliente.  
(Dentro de la península).

**MEGADRIVE-SUPER NINTENDO- GAME BOY**  
Disponemos de todos los títulos del mercado y recibimos  
semanalmente todas las novedades de  
**¡¡ RESERVA TU JUEGO A LOS MEJORES PRECIOS!!**

**LINEA  
STANDARD**



**SOUND MULTIMEDIA**

*Incluido sistema operativo  
MS-DOS 5.0 en castellano*

386 - 33 Memoria caché - 4 MB - Disco duro de 40 MB - Disketeras de 5 1/4 Y 3 1/2- Super VGA color - 1024x768 - 256 colores - Incluye <b>sound Blaster Pro</b> + altavoces y micrófono -	225.900
486 - 33 Memoria caché - 4 MB - Disco duro de 40 MB - Disketeras de 5 1/4 y 3 1/2 - Super VGA color - 1024x768 - 256 colores - Incluye <b>sound Blaster Pro</b> + altavoces y micrófono	279.900
Opciones: Cada MB más de memoria	+ 6.500
Disco duro de 105 MB	+ 15.900
Disco duro de 130 MB	+ 20.900
Disco duro de 210 MB	+ 45.900



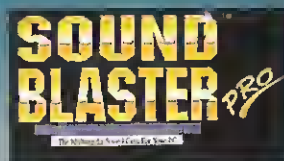
**VIDEO BLASTER**

Digitalizador de imágenes NTSC y PAL para PC. Incluye el nuevo software Action

57.900-

Nueva tarjeta VISION HC  
Transporta todas tus animaciones y gráficos de tu PC a tu video.  
Tarjeta super VGA 1280x 1024 - 32.000 colores - NTSC y PAL - Graba en video compuesto, RGB y Super VHS. Compatible con VIDEO BLASTER

64.900



**SOUND BLASTER**

SOUND BLASTER PRO	25.900
SOUND BLASTER PRO + MIDI KIT	27.900
SOUND BLASTER 2.0	18.500
SOUND BLASTER PRO + CD ROM	72.900
Accesorios:	
Stereo chip	5.900
Developer Kit	15.900
Spell Box	12.900
FM Sing Allong	4.500
Altavoces	2.900
Midi Kit	6.900
CD ROM	48.500



**KIT MULTIMEDIA SOUND  
BLASTER/CD ROM**

Incluye Sound Blaster Pro, CD ROM y Software en CD ROM

82.900

Disponemos de más de  
200 títulos de software en  
CD ROM.

**Llamanos y consulta**

**SUPER NOVEDAD**  
Para consolas Megadrive y Super Nintendo  
**¡Llamanos!**



**AMIGA 500**

**DISCOS DUROS**

Supradrive XP 52 MB-1MB	82.900
Supradrive XP 120 MB - 2MB	129.900

**AMPLIACION DE MEMORIA**

Supram 500 - 512K	6.500
Supram RX 1 MB	23.900
Supram RX 2MB	31.900
Perfect Sound	13.900
Midi cold	9.800
Action Replay	12.900
Supradrive externa 3 1/2	12.500



**AMIGA 2000**

**DISCOS DUROS**

Supradrive 52 MB	59.900
Supradrive 120 MB	89.900

**AMPLIACION DE MEMORIA**

Supram A - 2000 - 2MB	31.900
Supram A - 2000 - 0KB	19.900
Disketera interna 3 1/2 A-2000	11.500

**MODEM AMIGA / PC**

Supramodem 2400	15.900
Supramodem Fax 2400 +	25.900
Supramodem Fax V.32 bits, 14.000 baudios	59.900



50 diskettes 3 1/2" 200 4.850

50 diskettes 3 1/2" HO 6.950

**GAME BOY  
11.500**

Envianos este cupón o una fotocopia del mismo  
y las primeras mil cartas recibirán un **REGALO**

NOMBRE \_\_\_\_\_  
DIRECCION \_\_\_\_\_  
POBLACION \_\_\_\_\_ C.P. \_\_\_\_\_  
TEL. \_\_\_\_\_ EDAD \_\_\_\_\_  
MI ORDENADOR O CONSOLA ES: \_\_\_\_\_

Todas las marcas que figuran en este anuncio están registradas por sus respectivos fabricantes





Desde los frías tierras de Dinamarca nos ha llegado un pequeño duendecillo, trovieso y divertido, dispuesto a opoderarse de nuestros ordenadores como ya ha hecho con la televisión. Su nombre es Hugo y tiene una difícil misión que cumplir por lo que necesitaremos vuestra ayuda. ¿Estáis dispuestos a colaborar con él?

# HUGO

■ ITE  
■ Disponible: PC, AMIGA, MACINTOSH  
■ V. Comentada: PC  
■ Arcade

Pocas personajes se han hecho tan populares en tan poca tiempo como esta simpática criatura. Hugo comenzó su andadura informática en un concurso de la pequeña pantalla y era inevitable que se transformara en un juego de ordenador. La historia en la que nos veremos involucradas junto a nuestra nueva amiga es la típica en la que un malvada mala malísima, en este caso de género femenino, la bruja Maldicia, secuestra a la familia del "prata" y éste corre a rescatarla a pesar de las peligrosas que le esperan.

## PARA LOS PEQUEÑOS

«Hugo» es un programa destinada a las más pequeñas pero a la vez pensada para que las mayores ensayen sus habilidades por si tienen la suerte de poder concursar en la tele. De ahí viene su enorme simplicidad.

El juego consta de tres niveles diferentes en los que el duendecillo deberá evitar, en primer lugar, las lacamataras que intentan aplastarle, en segunda las globas y las tarmentas que intentan derribar su avión y por última las trampas que la propia Maldicia le ha preparada en su guarida.

Para las más expertas las programadoras del juego, una campaña llamada ITE y que aparentemente se ha formado para crear la versión informática de Hugo, ha tenido el detalle de incluir una opción arcade en la que las tres fases se complican bastante más que en el nivel básico, idéntica al del juego de la televisión.

## DESTINADO A TRIUNFAR

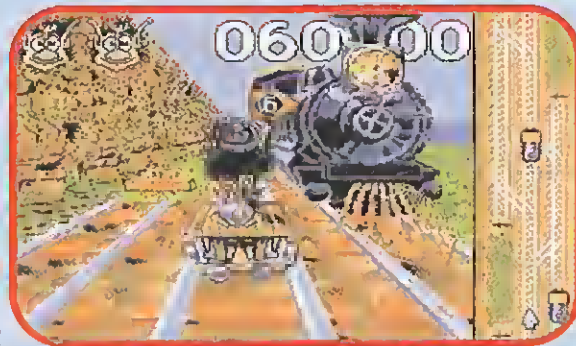
Na hay personaje televisivo que na triunfe, y esa las encargadas de marketing la saben perfectamente. «Hugo» podía haber sido simplemente un título de mediana calidad que hubiera aprovechado el tirón de la

televisión. Pero en ITE na parece que les guste trabajar así. La que es a todas luces laable.

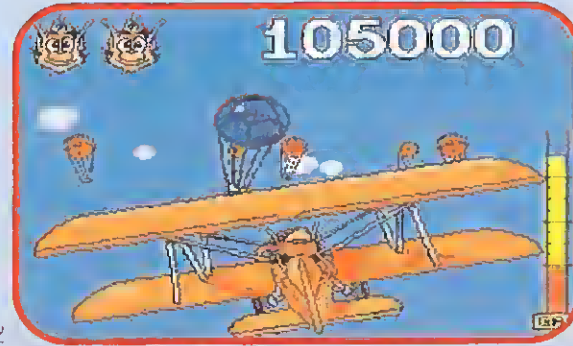
«Hugo» es idéntica, na tenéis más que ver las pantallas del juego, a la versión que aparece en la pequeña pantalla. Toda el colorido, la animación, la velocidad, las gráficas, e incluso las voces, que podréis escuchar si dispones de la correspondiente tarjeta de sonido, han sido dadas por las mismas actrices que en televisión, aparecen en el ordenador.

## EL JUEGO

En el primer nivel Hugo aparece en una de esas máquinas manuales de reparación de vías de tren que hemos visto en casi todas las películas del Oeste. Sobre ella, el pobre Hugo se esfuerza en conseguir una velocidad aceptable moviendo la palanca arriba y abajo. De repente aparecen repentinamente enormes lacamataras que se le llevarán por delante si no ha tenido la precaución de cambiar de vía con anterioridad. Es muy fácil llegar al final de la fase y con un poco de atención evitaremos ser machacados continuamente. De cualquier forma el mado en que Hugo recibe el impacto del tren es



La primera fase que tiene que atravesar nuestro simpático protagonista le llevará por las vías del tren.



El biplano pilotado por Hugo tiene que esquivar peligrosos globos durante su vuelo. ¿Llevará paracaídas?



Si, Hugo si que ha pensado en su seguridad. Sabía que su malvada enemiga le tenía preparado mil y un peligros.



Maldicia no pierde oportunidad para demostrar su odio por Hugo y su bella novia Hugolina. ¡Es más mala que el hambre!

especialmente divertido y la voz de Jasé Carabias completa el simpático cuadro. En este juego na hay indicación clara de las vidas que nos quedan porque tampoco importa demasiado. La razón es que no es un arcade en el que haya que estar especialmente atento. Un vistazo a la pantalla enseguida da una idea de por donde aparecerá la máquina y el lugar en el que hay que hacer el cambio de vía.

En el segundo nivel Hugo pilota un biplano e intenta llegar sin problemas hasta la guarida de Maldicia. La que na sabe es que las nubes de tarmenta siguen las instrucciones de la bruja y que además ésta ha llenado las alrededores de su castilla de globos cargados de bombas. Nuestro duendecillo debe esquivar las nubes y destruir las globas. Si choca tanta con una como con otras con la punta de las alas las daños en su avión no serán excesivos pero si la hace de frente asistiremos a una escena en la que Hugo caerá al suelo, alivida traerse un paracaídas,

cerca de los restos de su aeroplano.

El tercer nivel te calaca frente a la bruja y te permite elegir entre tres opciones para liberar a la familia. Hugo sabe que Maldicia está ya al alcance de sus manos y Hugolina y sus hijas esperan impacientes el rescate.

## UN TANTO PARA DINAMARCA

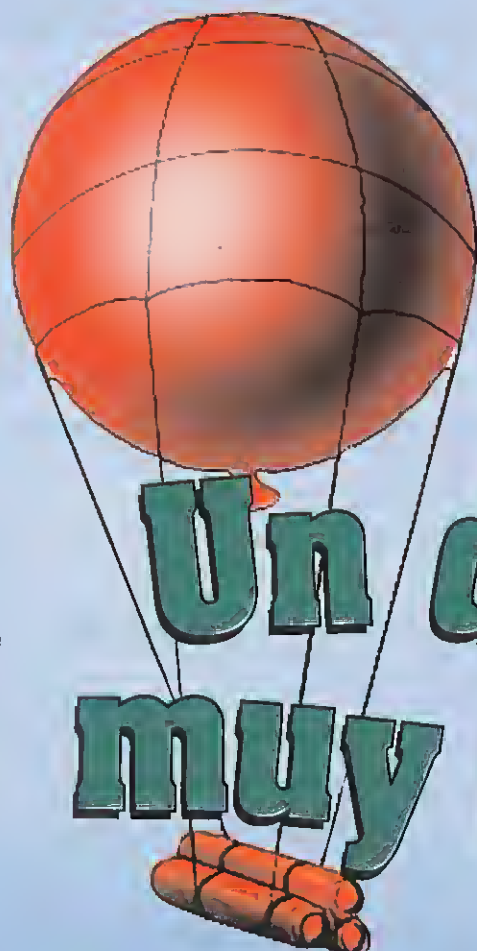
Exceptuando a Bo Jangeberg, autor de «Fairlight», un juego de Spectrum que tuvo un gran éxito hace un parón de años —tantas que seguramente los que estéis leyendo estas líneas na sepáis ni de la que os hablamos—, no habíamos tenido ningún contacto con programadores de los países escandinavos. Sabemos que allí debe programarse, y además debe hacerse bien, pero en lugares alvidados normalmente por las distribuidoras. Al menos en este caso hay que apuntar un tanto a las encargadas de la campaña española que han conseguido que Hugo haya podido llegar hasta nuestro país

en nuestra propia idioma en tan corto período de tiempo.

¿Qué queréis que os digamos sobre este juego que no hayamos comentado ya? Na estamos resistiendo a hacer una valoración estrictamente crítica sobre él. La razón es que el público al que está destinada na es el que esencialmente se dedica a esta de matar marcanitas. Na será difícil ver a un ama de casa jugando a Hugo, a un ejecutivo, a un niño pequeño, a la abuela a la abuela. Hugo es un programa básicamente familiar, realizada perfectamente para que el que se panea a jugar con él piense que es el concursante del programa de televisión.

Así que ya sabéis, un duende de arejas puntiagudas as va a proporcionar diversión a tape durante las primeras meses de este nuevo año. ¿Quién será capaz de hacer más puntos? Mamá, papá a el abuelo. Seguramente tú, el que está leyendo estas líneas. ¿Para cuando Hugo en consolas?

J.G.V.



# Un duende muy divertido

LA PUNTUACION									
ORIGINALIDAD	★	★	★	★	★	★	★	★	★
ADICION	★	★	★	★	★	★	★	★	★
GRAFICOS	★	★	★	★	★	★	★	★	★
ANIMACION	★	★	★	★	★	★	★	★	★
SONIDO	★	★	★	★	★	★	★	★	★
DIFICULTAD	★	★	★	★	★	★	★	★	★

"Un juego muy simple, animado y bastante televisivo."



LA ÚNICA REVISTA EN EL MUNDO CON 2 DISCOS DE ALTA DENSIDAD

# Para jugar en serio

QUEREMOS EMPEZAR EL AÑO CON BUEN PIE. Y CREEMOS QUE NADA MÁS APROPIADO PARA ELLO QUE INCLUIR, EN NUESTROS DISCOS DE PORTADA, LAS MEJORES DEMOS JUGABLES QUE EXISTEN PARA PC EN ESTE MOMENTO:

ALONE IN THE DARK, LUIGI & SPAGHETTI, THE LEGEND OF KYRANDIA, DISNEY ANIMATION STUDIO, CAMPAIGN, CRAZY CARS III Y JOE & MAC CAVEMAN NINJA. ¡SIETE MAGNÍFICAS DEMOS QUE NO TE PUEDES PERDER!



¡Ya a la venta el número 3!



# The Two TOWERS

Aquí tenemos por fin lo segundo entrega de "El Señor de los Anillos". Interplay hace honor a su palobro: lo magno obro de recrear en el ordenador el gran clásico de Tolkien no podía ser realizado en un único juego.

Por tanto, se nos iba a ofrecer en tres partes. Lo primera de ellos yo pasó por esta sección recibiendo, en general, el visto bueno. ¿Ocurrirá lo mismo esta vez?

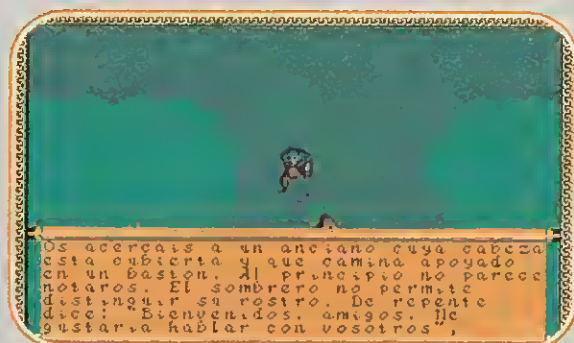
■ INTERPLAY  
■ Disponible: PC  
■ T. Gráficas:  
■ JDR

## POCAS NOVEDADES

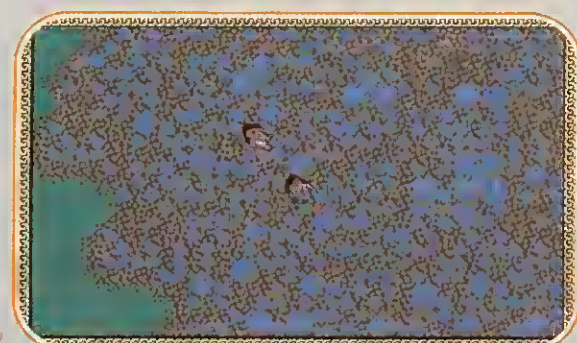
Lo cierto es que «The Two Towers» ofrece escasísimas novedades respecto a su predecesor. Es un juego que na pretende escander en ningún caso su parentesco can el «Lord of the Rings».

Así, son exactamente iguales el interface de órdenes a los personajes, los gráficos, el sistema de combate y, en general, el desarrollo del juego. Con esto dicho, ya podemos ahorrar lectura a los que disfrutaron can el primero. Este programa no os va a decepcionar, y es precisamente la continuación de su primera parte, en el sentido literal del concepto. Para las restantes, digamos que hay algunas novedades que mejoran sin ninguna duda el desarrollo del juego, facilitándola y haciéndolo más adictivo.

El primer punto, y más importante, resulta ser la implementación de un automapa. Esto significa que, conforme nas movemas par el territorio, se va



De camino hacia Mordor, nos encontraremos varios personajes. En imagen, un viejo conocido por todos nosotros.



La inmensidad de los bosques puede llegar a hacernos perder el sentido de la orientación. El mapa os ayudará mucho.



Los combates con los enemigos van a resultar de lo más espectaculares. Atención a las digitalizaciones de los gritos.



Nuestra pericia y habilidad serán puestas a prueba. Realizar determinadas labores exigirá toda nuestra atención.



omo bien sabréis la mayoría de vosotros, en la primera parte, tanta del libro coma del juego, Frado llega a Rivendel desde la

Comarca. Él va acompañado por tres hobbits—Sam, Pippin y Merry—y de un misterioso montaraz llamado Trancos—Aragorn—. Aquí tiene lugar el concilio de Elrond, del que surgirá un plan desesperada para frenar al malvada de los malvados, a Sauron. Y semejante estratagema pasa por crear la mítica Camunidad del Anilla, que está integrada por nueve héraes.

El grupa, cuyas campanentes nas sabemos las seguidares de Tolkien coma las prepasicianes a aún mejor, se dirigirá a Moria en su ruta a Mardar. Después de alguna pérdida indeseada, la Camunidad alcanza el basque Larien. Y desde aquí, paca tiempa le resta de permanecer unida.

Es justa en este momento dande se interrumpe la narración para esperar su segunda parte. Y esta segunda parte es la que se nos ofrece ahora: Las Das Tarres.

Coma ya hicimas en el comentaria de la primera, el «Lord of the Rings», recomendamos encarecidamente la lectura de este libra a todos. Canstituye un clásica de la literatura épica de fantasía, una de esas abras que cabe calificar de imprescindible.

Cerrada este paréntesis, entremas de llena en la descripción del juego, que es a la que hemas venida.

haciendo un mapa del mismo, de forma que en cualquier momento podemos saber dónde hemos estado ya y por dónde no. Este mapa no es nada sofisticado: no permite realizar inscripciones en él a incluso moverlo para ver zonas ya recorridas. Sin embargo, cumple su cometido perfectamente. Y esto hace subir la catización del juego.

Recardad que en el «Lord of the Rings» había un gran territorio de difícil mapeado. Par ella, la

sensación de dejar cosas sin explorar o de ya haber estado en el mismo lugar, hace que de continuo tengamos que volver atrás y se haga lento y pesado el avance. Al tener este mapa automático, tal defecto queda olvidado, y podemos explorar sin temor de perdernas a estar danda vueltas.

La verdad es que ya na se puede decir, prácticamente, nada más coma novedad. Interplay añade, na abstante,

mejoras en los gráficos, se ha puesto más música y se ha hecho más fácil el manejo de menús y objetos. Nos parece muy bien, pero todo esta palidece frente a la importancia del automapa.

Par supuesto, nuestra cuadrilla podrá hacer las mismas casas que antes: maverse, luchar, hablar y reclutar persanajes, cager abjetos, usarlas, practicar sus habilidades, lanzar hechizos...

Tada ella la realizará mediante un menú can, exactamente, las mismas gráficas que tenía el de su predecesar y el mismo funcionamiento, a grandes rasgos.

## LO REALMENTE NUEVO

Dicha la que permanece, na hay que alvidar que la que de verdad cambia san las aventuras a las que ahara taca enfrentarse. Aquellas que ya canazcan la abra de Tolkien se sentirán aquí a sus anchas, puesto que—par la que hemas jugada hasta el momento—el pragrama la sigue fielmente, mucha más que en su primera parte.

Y esta supane, coma bien sabéis, una alternancia de aventuras. Nas explicamas. En el libra, la Camunidad queda disgregada en tres grupas, cada uno de las cuales actúa en una serie de eventos tados de igual



Todos los personajes de la obra maestra de Tolkien cobran vida en este sensacional «The Two Towers».



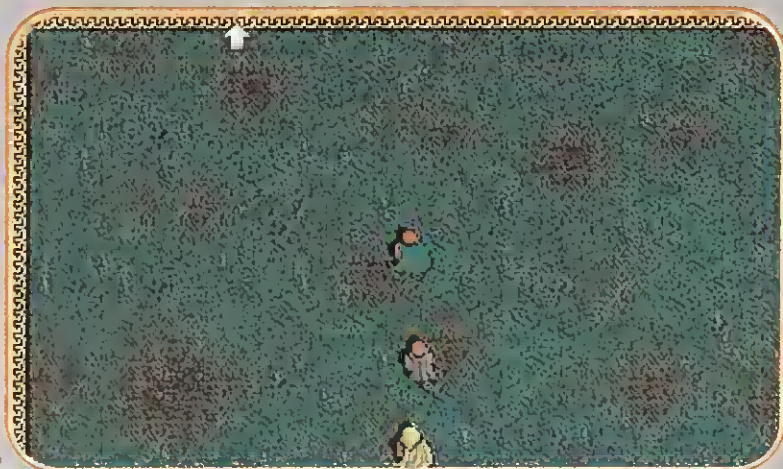
**La Comunidad se disgregó en tres grupos. Estos, por separado, tendrán que actuar en una serie de eventos para el desenlace de la historia.**

importancia para el desenlace de la historia. Pues bien, eso mismo ocurre en el juego. Empezamos con el grupo de Aragorn, Gimli y Legolas. Con ellos exploramos un rato hasta que conseguimos realizar una determinada tarea. En este momento, nos vamos con Frodo y Sam, con los cuales estamos un tiempo, hasta que, de nuevo, realizamos algo especial. Y la acción pasa al dominio de Pippin y Frodo. Así se sigue desarrollando la aventura progresivamente.

Esto sí es realmente original y no encontramos antecedentes en ningún JDR anterior. Es el otro punto realmente destacable del juego, pues le da una gran versatilidad y adicción a su desarrollo.

¿Qué más podemos decir? Los encontraréis a todos, a todos, los personajes que tuvieron un papel protagonista en la epopeya del anillo. Allí están Eomer; Theoden, hijo de Thengel; un misterioso viejo embozado, que pasea por el Bosque Viejo; Fangorn y sus Ents... y, cómo no, el imprevisible Gollum. Venga, ¿no queréis conocerlos?

## Rumbo Hacia MORDOR



Al comienzo del juego deberemos dirigirnos hacia el Norte. En un bosque nos llevaremos la primera sorpresa y podremos conversar con Gandalf, si lo localizamos.



Los menús han sido mejorados considerablemente respecto a su antecesor. Un manejo más sencillo y rápido hacen que la adicción se vea incrementada.

### APUESTA POR EL JDR

Na nos atrevemos a decir nada. «Lord of the Rings» nos gustó mucho al principio, pero luego al profundizar con él y su lento desarrollo, así como lo amplio del territorio, resulta algo cansado y monótono.

Con este juego nos ocurre algo parecido: es estupendo, pero... ¿se podrá resistir con él? Creemos que sí por varias razones: el desarrollo por grupos, el automapeado, la mayor fidelidad al libro...

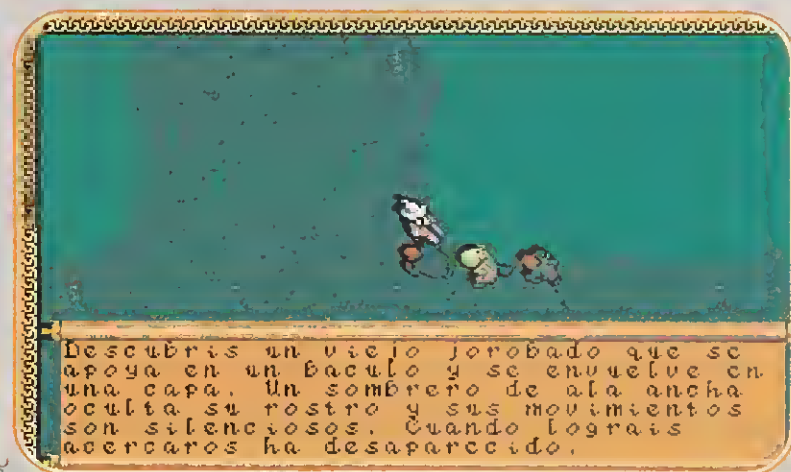
Los gráficos están bien realizados, siendo similares a los de la primera parte. El movimiento sigue siendo, no obstante, algo brusco. El menú es igual en sus iconos y, por tanto, bastante cómodo.

El sonido parece estar bien, aunque quizá sea algo pesado al cabo de un rato. Será muy útil la opción de desactivarlo.

En adicción es muy superior al «Lord of the Rings» por las razones apuntadas en anteriores líneas. La originalidad se puede observar en el modo de desarrollo, más que en el desarrollo en sí mismo, tal y como también hemos mencionado. Na es muy difícil de terminar y jugar, pues el avance

rara vez se ve entorpecido por verdaderos problemas de lógica. Tampoco son muy cruentos los combates; además, siempre se puede huir de ellos y los enemigos desaparecerán.

El libro de instrucciones cambia muy poco respecto a su predecesor. Eso sí, hay otros 200 párrafos que leer durante la aventura. Y un comentario final: el juego es tanto más adictivo cuanto más rápido es el PC de que disponéis. En un XT normal



El problema de la monotonía en la primera parte ha sido resuelto con gran maestría. Estar pegados a la pantalla se va a convertir en algo usual entre nosotros.

es posible que os hartéis del juego antes de terminar el primer combate; pero, por el contrario, si tenéis un 486, le sacaréis bastante más jugo. O sea, aunque el juego no requiere gran capacidad para funcionar, sí es recomendable disponer de ella.

En fin, la crítica de este juego es muy sencilla: al que le gustó la primera parte, le va a gustar esta segunda. Al que no, puede que también le guste, pero sólo si es un amante de Tolkien y

tiene un PC algo rápido.

F.H.G.



EL ÚNICO OBSTÁCULO ENTRE LA ALEMANIA NAZI Y EL ARMA DEFINITIVA

# INDY

## INDIANA JONES and the FATE OF ATLANTIS

MAESTRÍA VGA 256 COLORES

Hace algunos miles de años la Atlántida se hundió, y con ella, la mayor fuerza destructora de la Tierra. Pero los nazis han descubierto los secretos del antiguo reino y pronto tendrán una bomba que podría acabar con la Segunda Guerra Mundial en quince minutos. Menos mal que Indiana Jones se ha cruzado en su camino...

**THE ACTION GAME**

**LA PIRATERÍA ES DELITO**

**LucasArts**  
Lucasfilm Games

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS™ Y © 1992 LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY  
INDIANA JONES® ES UNA MARCA REGISTRADA DE LUCASFILM LTD. USADA BAJO AUTORIZACIÓN  
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS





A pesar de todo nos siguen gustando los juegos de Golf. Y si decimos o pesar de todo, se debe en gran parte a que yo he posado por nuestros monos simuladores de este tipo. De todos los colores, formas y versiones que os podáis imaginar. Hemos

visto de todo, bueno y malo. Y nos siguen gustando. ¿Por qué será? Quizá porque nos gusta el deporte, quizá porque nos gustan los ordenadores. Pero, sobre todo, nos gustan por una razón muy simple. Porque somos adictos a los buenos programas como éste.

## EL HANDICAP PERFECTO

- MICROPROSE
- Disponible: PC, AMIGA
- V. Comentada: PC
- T. Gráficas: VGA
- Simulador deportivo

**M**uchos de vosotros pensaréis, ¡otro juego de Golf!, ¡Hombre. Pues sí! Pero no es otro juego sin más. Es todo un señor juego al que podríamos definir con una sola palabra, golf.

Para hablar un poco de todo, y siendo sinceros, no tenemos ni idea de quién es David Leadbetter, el señor que presta su nombre al del programa. Sin embargo, de informarnos sobre este punto se ocupa, y muy bien, el manual que lo acompaña. Pues bien, el tal Leadbetter se ha ocupado a lo largo de su carrera, de entrenar a gente como Nick Faldo, Tom Watson o "Seve" Ballesteros. Si no sois aficionados al golf, estos nombres os sonarán poco menos que a chino. Pero, si habéis visto un torneo de golf por televisión, sabréis que estos son algunos de los más afamados jugadores del mundo. ¿Se garantiza así la calidad del programa? Ya sabéis que un nombre no es suficiente para asegurar una calidad adecuada, lo hemos repetido cientos de veces. Aunque, estamos ante uno de esos casos en que el nombre es lo de menos. Y es que «David Leadbetter's Golf» es fenomenal en todos y cada uno de sus aspectos.

Como observaréis en estas páginas, en las que procuramos dar una visión general (comentar todas las opciones del programa nos podría llevar media revista)

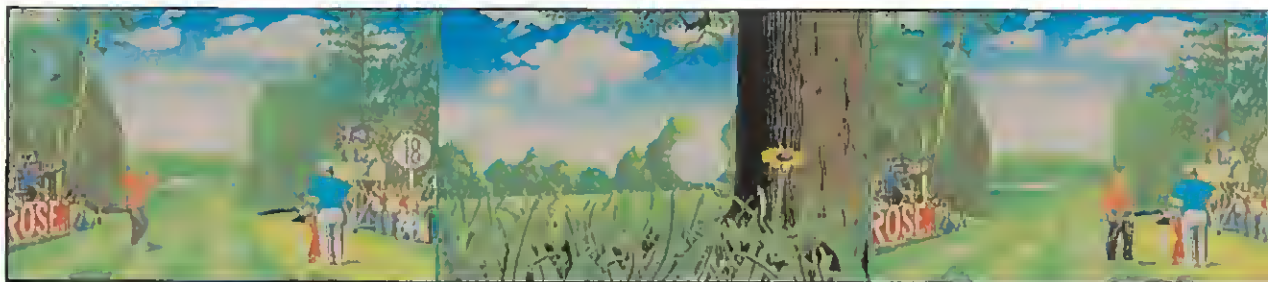
de la versión de PC, el espectacular aspecto gráfico no impide para nada una gran jugabilidad, elevando considerablemente la calidad en el contexto global.

El juego es ante todo realista. Se ha buscado dar la máxima perfección en cuanto a técnica, golpes, equipamiento... Se han recreado con toda exactitud varios campos de golf, cada uno con sus dieciocho hoyos, multitud de características que definen a cada jugador, posibilidad de efectuar todo tipo de efectos, teniendo en cuenta la dirección del viento, los perfiles del hoyo, los bunkers, los estanques.

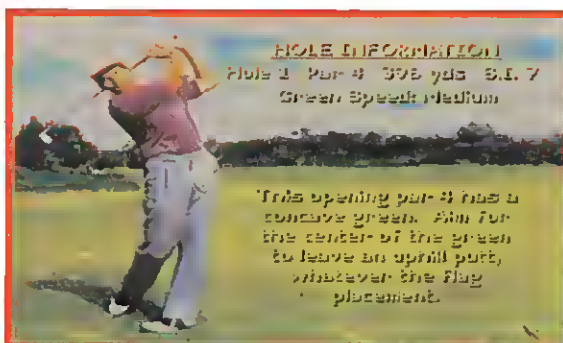
En definitiva, es un juego completo y complejo. Tan completo, que permite incluso jugar contra un amigo —¡atención!—, por modem. Todas las opciones de práctica —putts, swings, hoyos uno a uno, etc.— han sido contempladas. Posee múltiples posibilidades de elegir el tipo de juego, hasta un máximo de cuatro jugadores al tiempo; un, llamémoslo "one on one". Sin duda, nos encontramos ante una maravilla, que no debe ser pasada por alto por todos los buenos aficionados a los simuladores.

Y si además es de Microprose, mejor que mejor.

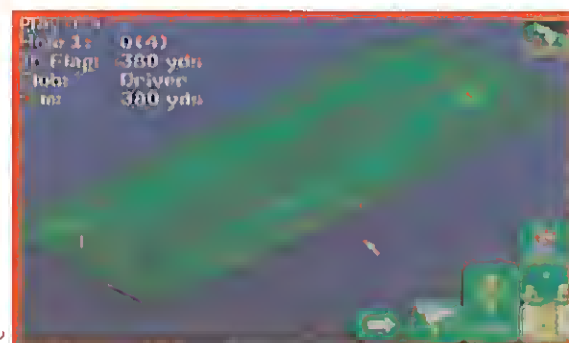
F.D.L.



# David Leadbetter's GOLF



Antes de cada hoyo, una pantalla como ésta nos informará de las peculiaridades del mismo.



El recorrido de cada hoyo nos es ofrecido en perspectiva, de modo que podamos tener una idea general al salir.

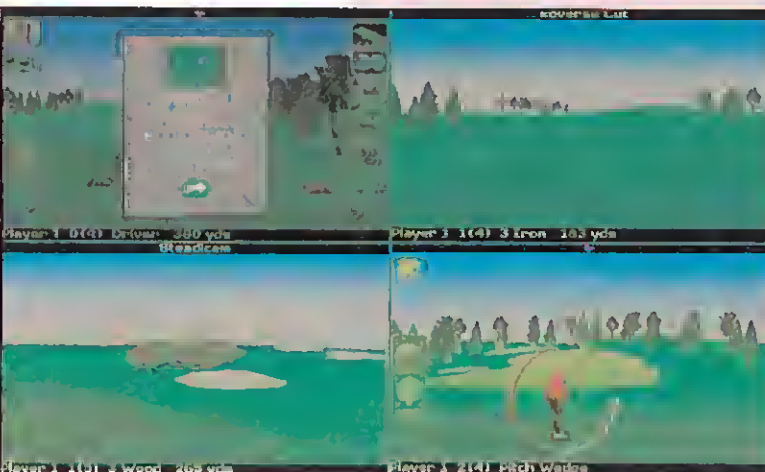


Una de las muchas opciones que nos permite el juego, es variar la altura del "tee", para golpear a nuestro gusto.



A la hora de realizar un buen "putt" nos será de gran ayuda el hacer uso de la red para comprobar los desniveles.

## GOLF EN MOVIMIENTO



**Un juego complejo y completo que raya la perfección.**

**Q**uizá lo más espectacular de «David Leadbetter's Golf», refiriéndonos al aspecto visual, sea el seguimiento que, imaginarias cámaras de televisión, realizan de la trayectoria de nuestra bola.

Existen hasta siete modos distintos de visualización del golpe, que podemos escoger a nuestro gusto. O mejor dicho, podemos escoger entre seis, ya que el último modo es el "inteligente", decidiendo el juego por sí mismo, cual es el ángulo más adecuado. Algunos de estos modos de cámara son, por ejemplo, "Fixed

Pan", "Swing cam" o "Reverse Cut". Y si hablamos de televisión, hablamos de grabaciones. A nuestra disposición está la posibilidad de ver nuestro golpe en una repetición detallada. Y si queremos algo aún más sofisticado, podemos hacer uso del VCR (video) simulado del juego.

Existe una opción que permite grabar todo un recorrido, hoyo por hoyo, para luego, elegir tranquilamente el golpe que deseamos ver de nuevo, un hoyo completo o, incluso, toda la partida. Algo realmente asombroso, como para quitarse el sombrero.





## LA CASA CLUB

La pantalla de la casa club varía en función del recorrido que decidamos jugar, pero todas poseen la misma función e idénticas opciones.

Es aquí donde podremos realizar todas las elecciones necesarias para llevar a cabo un buen partido. Desde las opciones de práctica de golpes o de un determinado hoyo, hasta decidir las características adecuadas que debe poseer nuestro golfista, o elegir el contrario.

Seis son las casas que vienen incluidas en el juego: Ballybrook, Buckland Heath, Donald Ross Memorial, Dunedin Country Club, Mountsummer Point y St. Augustine.



## LOS PRIMEROS ERRORES



Suponemos, quizá equivocadamente, que la mayoría de vosotros aún no ha llegado al nivel de juego de un "Seve" Ballesteros cualquiera, y por lo mismo, cometeréis algún que otro error cuando os echéis las primeras partidas.

Aquí os presentamos algunos de los problemas más comunes con los que seguramente, más tarde o más temprano, os encontraréis.

El primero, ¡cómo no!, el temido bunker. Las trampas de arena se encuentran diseminadas estratégicamente en casi todos los hoyos, y basta un pequeño golpe de viento para caer en una. Sin embargo, salir no es excesivamente

complicado. Teniendo en cuenta que, normalmente, el palo se elige de modo automático, bastará con ajustar la fuerza del golpe para quitarnos un problema de encima.

También es bastante común el mandar nuestra bola al fondo de un estanque. En tal caso, disponemos de varias posibilidades de enmendar nuestro error. Podemos efectuar un "mulligan", o repetición del golpe, sin que por ello aumente nuestra tarjeta en ese hoyo. Pero, por si no confiáis demasiado en vuestras habilidades, siempre es posible realizar un "drop", aumentando en uno el número de golpes, pero lanzando desde el lugar en el que caímos.

## LA PREPARACIÓN DE UN BUEN GOLPE

Para realizar con la máxima perfección un golpe, son tan necesarios los preparativos como la ejecución del mismo. Para ayudarnos, el programa nos ofrece una serie de opciones como pueden ser la colocación correcta de los pies, la posición idónea del "tee" o la abertura de ángulo que usaremos para golpear.

En el momento del golpe aparecerá en pantalla un nuevo ítem, el "swingometro".

Aunque dicho así, el nombre suene a chiste, estamos ante uno de los aspectos más importantes del juego. Consiste en una especie de círculo con el que podremos controlar la fuerza y efecto o el giro que queramos imprimir a la bola, en el momento de soltar el palo. Cuando elijamos el modo novato, automáticamente un señalizador nos indicará el punto en el que debemos presionar la tecla para que el tiro salga a la velocidad adecuada. Si mejoramos nuestro handicap, el asunto se complicará ligeramente y deberemos efectuar a ojo el cálculo para golpear en el momento preciso.

Otro de los momentos decisivos a la hora de conseguir un hoyo será cuando debamos realizar un "putt", esto es, cuando entremos en "green" y golpeemos para embocar. La mejor opción es usar el "grid" y desplegar sobre el terreno una red que nos indique los desniveles. Aunque a nosotros el "putt" es lo que más nos ha costado dominar, con bastante práctica se pueden conseguir grandes logros.

Se han pasado por alto, también, detalles como el de no incluir visualizaciones de algunas opciones, como las de

## VERSION AMIGA

Hole	P	SI	1	2	3	4	Hole	P	SI	1	2	3	4
1	452	4	8				10	457	4	1			
2	434	4	4				11	466	5	14			
3	472	5	6				12	344	4	15			
4	136	3	18				13	338	4	10			
5	329	4	17				14	136	3	11			
6	458	5	12				15	490	5	7			
7	462	5	13				16	446	4	9			
8	320	4	16				17	165	3	5			
9	159	3	3				18	563	5	2			
322257							340737						
							662974						
							Handicap 28						
							Score						

Durante el transcurso de cada competición podremos consultar la tarjeta que lleva la cuenta de los golpes.



Como podéis comprobar, a pesar de una menor calidad gráfica, el juego es idéntico en todo a la versión PC.

Golf en el estado más puro, al igual que ocurría con la versión comentada de PC.

Conserva prácticamente todas las opciones que caracterizan a ésta última, incluyendo cada una de las posibilidades de golpes, cámaras, efectos, etc. Además el movimiento se realiza a una velocidad casi tan elevada como en el PC. El único defecto, si es que se puede definir como tal, consiste en unos gráficos ligeramente peores, que se han preferido sacrificar en beneficio de una mayor jugabilidad redundando en una mayor calidad del conjunto.

Se han pasado por alto, también, detalles como el de no incluir visualizaciones de algunas opciones, como las de

la casa club. De todos modos existe un número idéntico de éstas, los mismos clubs, y recorridos similares. También es necesario recordar, que el juego no está especialmente preparado para ser instalado en disco duro, al contrario que ocurre con el PC.

Hecho éste que, unido a la gran cantidad de memoria que precisa dicha versión, aún podría elevar algo más la puntuación del juego para Amiga. Pues, como hemos mencionado, la animación, incluso la del efecto de cámara, se mantiene a un nivel de calidad similar.

En general, podríamos resumir diciendo que el programa posee un nivel bastante elevado en todos sus aspectos. Pero se nota

algo más pobre en cuanto a detalles de cara al usuario, sobre todo a nivel gráfico. Aún así, sigue siendo un excelente programa de golf altamente recomendable para todos los amantes de tan bello deporte. Y, ¿por qué no?, también para aquellos novatos que deseen iniciarse en él.

F.D.L.





Es evidente que, cada vez, les resulta más complicado a los programadores mejorar la calidad técnica que caracteriza últimamente a las aventuras gráficas. Ciertamente es también que, día a día, intentan superarse a sí mismos. «Curse of Enchantia» es una buena prueba de ello. Tanto a nivel técnico como en lo que a adicción se refiere esta aventura implica la consagración de Core en este complejo y sofisticado género.

■ CORE  
■ Disponible: PC, AMIGA  
■ V. Comentada: AMIGA  
■ Aventura gráfica

Hace mucho tiempo, en una tierra, época y dimensión lejanas a la nuestra, vivía un grupo de las más malvadas y perversas brujas que el universo ha visto jamás. Ellas gobernaban, la ahora alvada, tierra de Enchantia y cometieron las más terribles acciones sin causa o razón. Las habitantes de Enchantia rezaban para que llegara el día en el que la maldad que se cernía sobre ellas se desvaneciera y pudieran por fin vivir en paz.

Una de las brujas superará a las demás en malevolencia y depravación, había encontrado un hechizo que le aseguraría una juventud eterna. Sin embargo, encontrar los ingredientes resultaba una tarea bastante difícil. El componente principal era una niña viva. Sabía dónde podía conseguir una, pero no sabía cómo. Las niñas vivían en otra dimensión, en otra mundo.

De todas formas, no se iba a desanimar tan fácilmente. Persuadió a otras brujas para que visitasen la tierra

medieval. Consiguieron engañar a cada una de ellas para que le prestasen su poder, diciendo que les devolvería su juventud. Ahora, ella tenía el suficiente poder para invocar el hechizo de rejuvenecimiento.

Muchas años han pasado y durante ese tiempo se construyó una gran ciudad alrededor del campo poseído. En el campo, nunca se había edificada, pues la gente contaba que habían acaecido extraños sucesos en ese lugar. Sin embargo, los niños de la zona salían a jugar al béisbol allí.

Un día, nuestro héroe, Brad, estaba jugando con su hermana Jenny. De vuelta a Enchantia, la bruja malvada miraba hacia el campo por el portal mágico. Hambrienta y emocionada lanzó un hechizo de invocación. De nuevo en el campo, Jenny tiró una pelota hacia Brad. Él giró el bate en un amplio arco y... ¡Hup! desapareció como por arte de magia.

#### UN VIAJE EN EL TIEMPO

Cuando Brad despierta, se encuentra colgado a gran altura sobre el suelo en lo que parece la mazmorra de un castillo. Ahora depende de vosotros ayudarla a

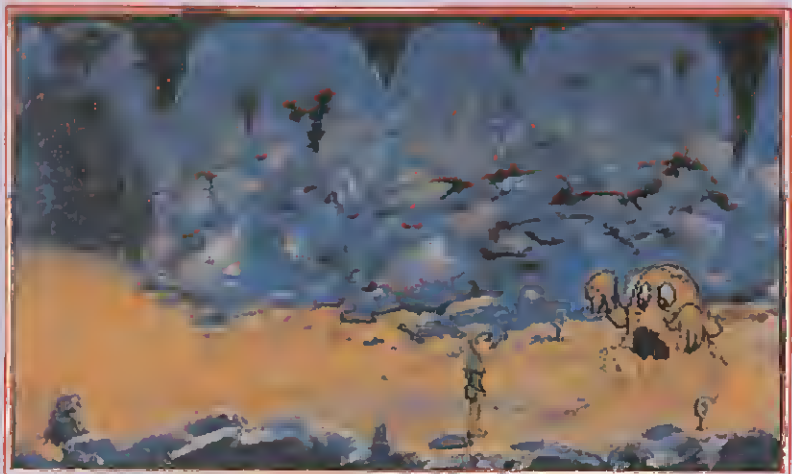
# CURSE OF ENCHANTIA



## ENCANTADO POR LA MAGIA



La aventura para nuestro personaje no empezará con muy buen pie, puesto que se encuentra colgado, la solución más sencilla será pedir auxilio.



Todo en la tierra de Enchantia es magia y fantasía al igual que los seres que la habitan, como este mutante que vive bajo el suelo terrestre.

escapar de esa misteriosa tierra, de vuelta a su hogar. Sin saber ni cómo ni por qué, Brad se ha visto envuelto en una extraña situación. Como su viaje a Enchantia ha sido algo inesperado, nuestra protagonista está prácticamente equipada para una aventura por unas desconocidas tierras. Al menos, había conseguido agarrar su mochila antes de dejar el campo de béisbol.

La aventura de Brad se hace más difícil por el hecho de que tendrá que resolver un montón de rampecabesas, si quiere llegar de una pieza a la guarida de la malvada bruja. Algunas de estas enigmas son bastante lógicas,

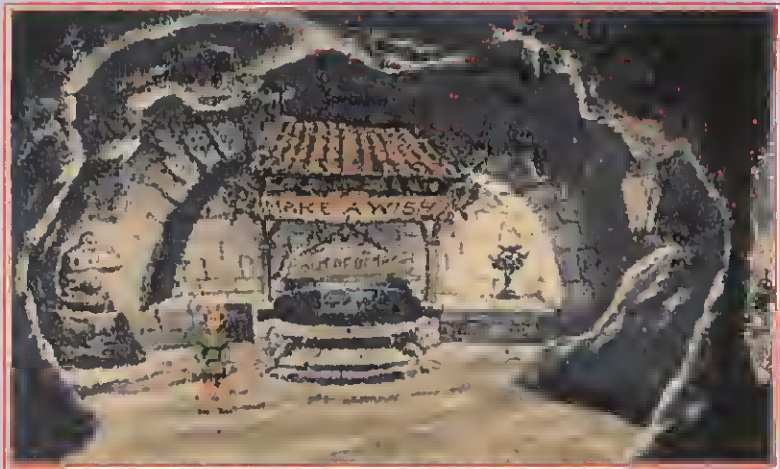
como utilizar un "clip" para abrir una cerradura. Otros, por el contrario, son algo más complejas, como por ejemplo... ¿a quién se le puede ocurrir el utilizar una pecera, cómo escafandra para poder respirar bajo el agua?

Para realizar las diferentes acciones se emplea un accesible sistema de manejo por iconos que siempre está presente en pantalla. La barra de iconos sólo aparecerá al pulsar el botón derecho del ratón. Con ella, podréis mirar, hablar con los personajes, luchar, saltar, etc.

El sistema de control de la aventura es similar al que se usó en el juego «Fascination». Es

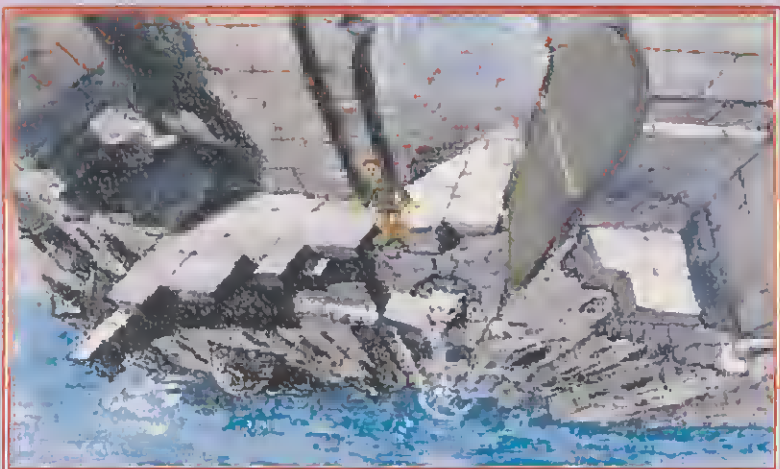
decir no avanzaremos en el juego mientras no llevemos el objeto preciso para la acción a realizar. Esto resulta ser un arma de doble filo, por una parte nos vendrá bien, ya que así nos llevaremos el disgusto de no poder continuar en el juego por no llevar un objeto que se nos olvidó coger antes. Por otra parte, es malo, puesto que nos podremos quedar atascados de por vida, si no acertamos con la acción que deberemos llevar a cabo en esa situación. Por supuesto, nada consiste en realizar algunas acciones concretas, también será preciso luchar con diversas enemigas hasta deshacernos de ellas.





AMIGA

Aunque está en el pozo de los deseos, y nuestro protagonista lo que anhela es salir de estas cuevas, no podrá realizar su aspiración.



AMIGA

Brad se dispone a abandonar el castillo. Pero, de una manera un tanto inesperada, el suelo se derrumba bajo sus pies precipitándose al abismo.



AMIGA

Nos encontraremos enemigos de todas clases, como este tiburón nada amigable que nos quiere tomar como cena. Librarnos de él no será muy complicado.

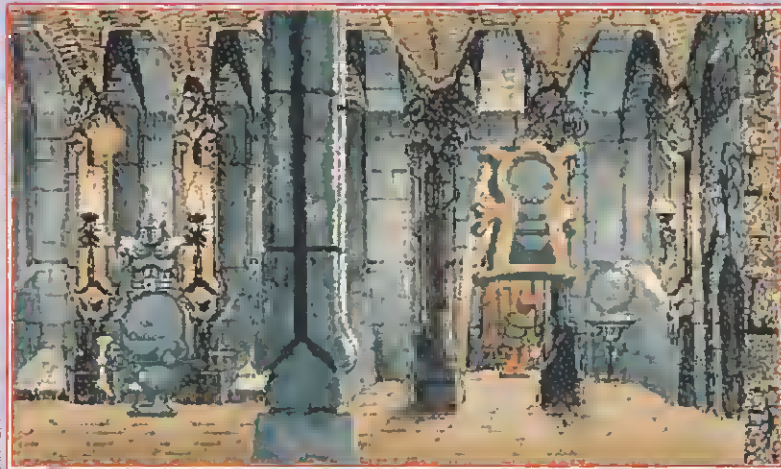
#### NUESTRA OPINIÓN

Técnicamente el juego tiene un resultado bastante aceptable. Los gráficos de los escenarios y de los personajes que aparecen son muy coloridos y están realizados con mucho detalle. No se puede decir lo mismo del movimiento del personaje, pues es un tanto extraño, ya que tenemos que

guiarlo siempre por una dirección libre de obstáculos porque no lo esquiva.

Del sonido poco se puede comentar, simplemente que el programa suena bien y que sus efectos están correctamente trabajados.

En conclusión es donde el juego se lleva lo polmo, los aventureros tendréis un nuevo e interesante



AMIGA

La norma general en toda aventura es buscar en los lugares más insospechados. Brad observa por la cerradura llevándose una inesperada sorpresa.



AMIGA

Una parte de la aventura se desarrolla bajo el agua. Por ello, tendremos que ingeniarlos para respirar bajo el líquido elemento y desenvolvernos sin problemas.



AMIGA

La visita al rompedor de piedras es obligada. A cambio de que le entreguemos unas piedras de diferentes tamaños, nos ofrecerá una inestimable ayuda.

misterio que resolver. Por ocober lo oventuro no hace folto ser un experto, pero sí es interesante tener experiencia en este tipo de juegos. Buscar cuidadosamente en cada habitación, especialmente en los esquinos y detrás de los cosos será, en todo caso, lo mejor estrategia.

E.R.F.



## VERSIÓN PC

Pocas son las diferencias de la versión PC de «Curse of Enchantio» con respecto a la de Amiga. El desarrollo de la aventura es exactamente el mismo en los dos formatos. Únicamente en el aspecto gráfico difieren ligeramente uno de otro, podríamos decir que esta versión de PC tiene una resolución de pantalla mayor. El colorido del juego destaca un poco más en el apartado de los decorados.

Lo que marca la diferencia en este programa, es que se incorpora un bongo sonoro continuo mientras que vamos avanzando en la aventura. Además en esta versión para PC se ha incluido un pequeño presentador como introducción.

La peculiaridad de esta aventura es su manejo por iconos. Al contrario de lo que sucede en algunas aventuras gráficas, en esta todo su manejo va por iconos, en el estilo de los juegos de Sierra.

Durante todo el transcurso de la aventura no veremos ni un solo frame, todo irá por pequeños iconos y voces digitalizadas, aunque éstos estarán en inglés. En lo que a movimiento se refiere y velocidad de ejecución del juego, es el mismo en los dos formatos, al igual que su jugabilidad.



Ultraligero

Parapente

Ala delta

Vuelo sin motor

Aerostación

¡YA EN TU QUIOSCO EL Nº 57!

# VOLAR te invita cada mes a una gran aventura

ESTE MES,  
UN ALUCINANTE  
PIN DE PARAPENTE  
DE REGALO

Entrevistas, aventuras,  
competiciones,  
lo último en material deportivo,  
póster central a todo color, ...

*¡Lánzate, porque más alto, no puedes VOLAR!*



# NO HAY NADA MEGA

## BASICA



**17.600** PTS.  
+IVA

Pack compuesto por una Consola MEGA DRIVE y un Control Pad. Y claro está el adaptador de corriente.

## SONIC PACK



**19.900** PTS.  
+IVA

Pack que te ofrece una Consola MEGA DRIVE y un Control Pad, junto al magnífico juego SONIC y un adaptador de corriente.

**La Consola de 16 Bits Más Vendida**



# MÁS GRANDE DRIVE

## MEGA PACK



**24.690** PTS.  
+IVA.

Pack que incluye una Consola MEGA DRIVE, 2 Control Pad, y los videojuegos SONIC, WORLD CUP ITALIA, SUPER HANG ON y COLUMNS. Además... un adaptador de corriente.

La joya más preciada entre los mejores Consoleros... ahora al alcance de todos. SEGA lo ha hecho posible tras diseñar tres Packs entre los que encontrarás el que más se acerque a tus gustos y necesidades. ¡Házte con la joya!.  
MEGA DRIVE brilla a lo grande.

la del Mundo

# SEGA



# GAME NO HAY NADA

## BASICA



**17.600** PTS.  
+I.V.A.

Pack compuesto por una Consola  
GAME GEAR y el videojuego  
COLUMNS.

## PLUS



**20.265** PTS.  
+I.V.A.

Pack compuesto por una Consola  
GAME GEAR, adaptador de corrien-  
te y el videojuego SONIC.

Unitros **La Consola de Videojuegos Portátil Conve**



# GEAR MAS COMPLETO



**La Consola portátil más  
alucinante que existe, ahora puede ser tuya  
comprándotela a medida.  
SEGA te ofrece dos Packs para que elijas el que  
mejor te siente para entrar en la aventura.  
¡Verás como te pega!  
Además la puedes convertir en TV con un sencillo  
adaptador.  
No hay nada más completo.**

**rtible en TV**

# SEGA





# 1982-1984 LOS ORÍGENES DE LA REVOLUCIÓN

¿Alguna vez te has preguntado en qué año comenzó o volvernos locos el «Tetris»? ¿cuándo nació Dinomic?, ¿cuáles fueron los programas más importantes de 1987?, ¿En qué año apareció el Amigo?

Probablemente, en más de una ocasión se te habrán posado por lo cobizo preguntas como éstas. Y seguro que la mayoría de las veces se han quedado sin contestar porque hace poco que te has comprado el ordenador, o porque no te apetecía empezar o rebuscar entre los cientos de revistas que has ido acumulando o lo largo de los años.

Pues bien, a partir de hoy se acabaron las preguntas sin respuesta, los logros históricos y los líos de fechas. Por primera vez, vamos a emprender el arduo trabajo de revisar decenas de artículos, cientos de revistas, miles de comentarios de programas y decenas de miles de páginas por ofrecerles mes a mes, y a partir del año 1982, todos los acontecimientos más importantes que han ocurrido o lo largo de lo corto, pero muy intenso, historio del software.

Cada año se comentaron los programas más importantes, los que más llamaron la atención, los noticias más interesantes, los anécdotas, los nuevos ordenadores, los nuevos compañeros. Todo lo que sea necesario resaltar sobre ese año en cuestión.

**E**l anuario comienza en el año 1982, fecha que se puede considerar como el inicio de la historia del software de entretenimiento. Esta está marcada por el nacimiento del Spectrum y la creación de un mercado del ocio informático lo bastante amplio como para empezar a hablar de una industria del software. La historia que aquí resumimos se refiere a la historia del software en España, que, como veremos, corresponde casi completamente a la del resto de Europa, salvo honrosas excepciones.

Los tres primeros años –1982, 1983 y 1984– los resumiremos en una sola sección, pues a estas les corresponde el nacimiento y posterior asentamiento de los primeros ordenadores personales. Pero

no es hasta 1985 cuando aparecen las primeras casas de software y se desarrollan los primeros programas en un número lo suficientemente elevado como para poder ser resaltados.

Pues bien, una vez hechas estas consideraciones, retrocedamos diez años en el pasado. Olvidemos los 256 colores en pantalla, memoria de varios megas y volvamos la vista al lejano y casi prehistórico mundo del Spectrum; las lentas cargas desde cassette y los primeros juegos de la historia.

## LA REVOLUCIÓN HABÍA COMENZADO

**P**or un momento paremos para reflexionar sobre las consecuencias que produjeron estos ordenadores en la so-

ciudad de principio de los 80. Hasta ese momento, un ordenador era una especie de "máquina mágica", solamente al alcance de unos pocos privilegiados con suficiente dinero, de universidades o de empresas solventes.

En apenas tres o cuatro años, Clive Sinclair consiguió introducir

## EL GÉNESIS

**E**l inicio, y las primeras años de nuestro historio, están ligadas a un hombre y a su sueño. Sueña que haga realidad y que provoque el nacimiento de una nueva forma de entretenimiento. Por supuesto estamos hablando de Sir Clive Sinclair, el padre del famoso Spectrum.

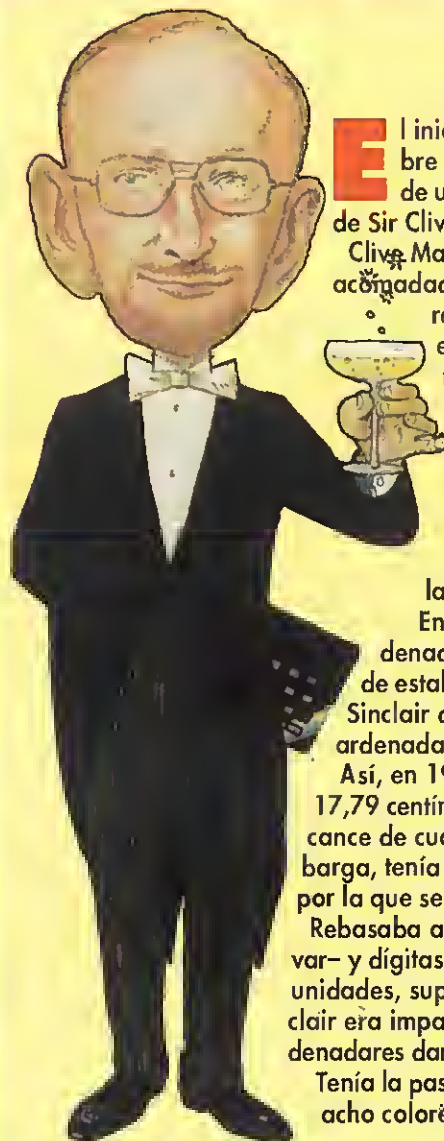
Clive Marles Sinclair nació en Surrey, Inglaterra, en 1940, en el seno de una acomodada familia de clase media. Desde pequeño empezó a destacar del resto de sus compañeros de colegio. Muy pronto se interesó por la electrónica y las matemáticas, llegando a "inventar" el sistema binario que hoy en día se utiliza en todas las ordenadoras, sólo que al darle a conocer se dio cuenta de que hacía tiempo que ya se utilizaba. A los 18 años rechazó la oferta de ir a la Universidad –pensaba que aprendería más por su cuenta– y fundó su primera empresa. Escribía para revistas y trabajó en varias campañas hasta que ganó el suficiente dinero y experiencia para fundar en 1962 la Sinclair Radionics Ltd, especializándose en sistemas en miniatura, la que le llevó a entrar de lleno en el mundo de la informática.

En 1979 ya existía en Europa un mercado bastante consolidado de ordenadores personales –BBC, Commodore, IBM, etc.– pero sólo al alcance de establecimientos comerciales y colegios con grandes recursos, por lo que Sinclair decidió emplearse a fondo en un nuevo proyecto: la fabricación del ordenador más barato y más pequeño del mundo.

Así, en 1980 nació el ZX-80, con un diseño revolucionario. Medía 22,86 por 17,79 centímetros. No tenía monitor –servía el televisor– y su precio estaba al alcance de cualquier familia de clase media. El experimento fue un éxito. Sin embargo, tenía algunas limitaciones, ya que sólo se podía operar con cinco dígitos, por lo que se perfeccionó, naciendo un año después el ZX-81.

Rebasaba ampliamente al ZX-80, con una memoria de 1K –no os riáis, por favor– y dígitos de más de 5 cifras. Al año siguiente ya se habían vendido 300.000 unidades, superando todas las previsiones. La ascensión de los ordenadores Sinclair era imparable, la que desembocó en la aparición en 1982 del rey de los ordenadores domésticos: el Sinclair ZX Spectrum, en sus dos versiones de 16 y 48 Ks.

Tenía la posibilidad de grabar nuestros propios programas en cintas de cassetes, ocho colores en pantalla y un altavoz para generar sonido.



en casi todos los hogares de Europa aquellos microcomputadores, y llevó la informática a todas las rincones de la sociedad.

Se cambiaron los hábitos culturales tanto de niños como de adultos. El nuevo juguete permitía aprender, estudiar, inventar, jugar..., con la imaginación como único límite donde detenerse. Era algo que superaba todos los entretenimientos conocidos.

Alrededor de este primer ordenador "doméstico" empezaron a crearse compañías de software y hardware, empresas especializadas, asociadas, competidoras –Amstrad y su CPC–. En definitiva, emergió un nuevo mercado hasta hacía unos años impensable y que, hoy en día, alcanza su punto más alto con decenas de millones de ordenadores y miles de profesionales de todas las ramas dedicadas al mercado de la informática de consumo.

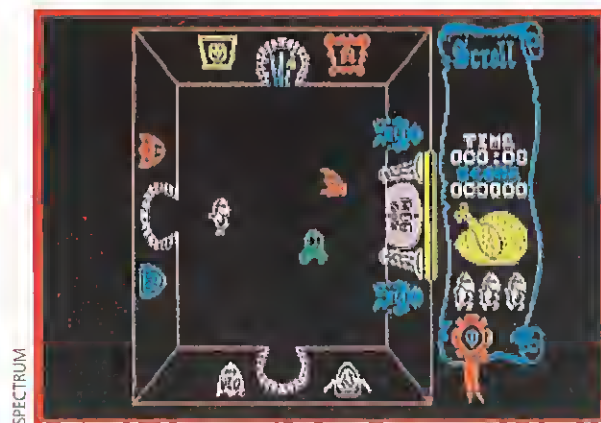
Pero volvamos de nueva la vista atrás, al año 1984, año de la puesta en venta en nuestro país del ZX Spectrum. Hasta esa fecha hay muy poco que reseñar; algunos ordenadores personales de precios astronómicos, unos cuantos Commodore 64 y algún que otro ZX 80 a ZX 81 de importación para los aficionados muy pudientes.

Pero es el ZX Spectrum y, un poco más avanzados, los nuevos Amstrad CPC, los que revolucionan el mercado, al igual que sucede en el resto de Europa, abriendo paso a las primeras compañías de software y a los primeros programas importados directamente de Inglaterra.

Al principio no dejaban de ser meros experimentos con aquellas nuevas maravillas de los que se desconocían sus posibilidades. Gráficos que se reducían a una combinación de rayas y cuadra-



Spectrum-Ultimate, Ultimate-Spectrum. Tanto monta, monta tanto. «Jet Pac» fue uno de sus primeros éxitos.



Si hablamos de éxitos, no podemos olvidarnos de «Atac», uno de los primeros juegos "tridimensionales".





**La evolución del software en España ha sido similar a la de los demás países europeos.**

**El gran mérito de Ultimate fue adelantarse a su época.**



mo que existe con los superordenadores de ahora.

#### LAS PRIMERAS COMPAÑÍAS

**S**í, por supuesto, ha llegado el momento de hablar de la que es, posiblemente, la compañía más legendaria de la historia del software: Ultimate.

El gran mérito de ésta fue adelantarse a su época, olvidarse de los programas de moda —los comecocos y los marcianitos— y experimentar con nuevas técnicas de programación que han sido la base de las que hoy en día se utilizan. Pero ellos fueron los primeros no sólo en inventarlas, sino en llevarlas a la perfección con una concepción técnica que sólo hoy se empieza a superar.

Así, a finales de 1984 llegaron a España los primeros videojuegos que marcan una época. Estos no son otros que los legendarios «Sabre Wulf» y «Underwulde», dos clásicos que rompían con todo lo visto hasta ese momento.

Gráficos supercoloristas, movimientos suaves y rápidos, cientos de pantallas con decenas de enemigos diferentes que, junto con el irrepetible «Atic Atac», fijaron el camino a seguir para todas las demás compañías.

A partir de aquí, la imaginación

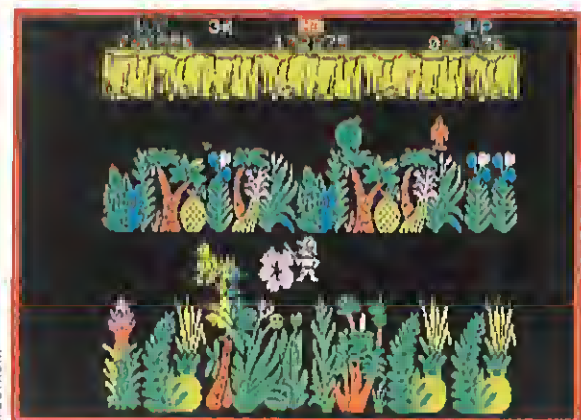
se desbordó; todos se dieron cuenta de que existían infinitos campos por explorar y empezaron a aparecer los primeros programas llamados a ser los primeros clásicos. El primer simulador de vuelo, «Flight Simulator»; los primeros juegos deportivos, «Match Point» de Psion, «Motch Day» y «Decathlon» de Ocean; la primera videoaventura, «Alchemist» de Imagine; el primer arcade espacial, «Jet Pac» de Ultimate, etc. Todos ellos auténticas leyendas que, aún hoy, son capaces de atraernos sin perder un ápice de su encanto.

Y por su puesto, no podemos olvidarnos de nuestra veterana Dinamic. Esta tuvo el gran mérito de aparecer justo al inicio de toda la revolución informática, de forma que en la actualidad son pocas las empresas europeas que superen en edad a la empresa española.

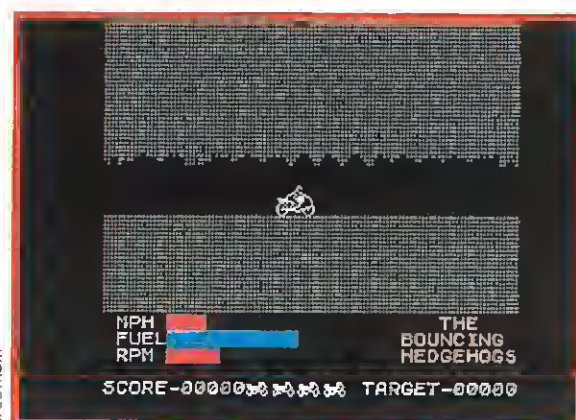
Fundada por los hermanos Ruiz con un simple Spectrum y un monitor, varios fueron los programas que publicaron en 1984 y que ya pertenecen a la leyenda del software. Estos son: «Videolympic», un juego de atletismo; «Yengh», la primera aventura conversacional española cuando aquí ni se conocía lo que era; «Mapsnach», juego de guerra; y la estrella del año de la compañía, «Saimazon», el inicio de la saga más fabulosa del software español. Inspirado en el famoso anuncio de una marca de café, te transportaba a la selva brasileña, donde Johny Jones, el hermano de Indiana debía encontrar cuatro sacos de café, en un extenso mapeado con muchas pantallas.

Y así nos acercamos al año 1985, fecha del verdadero arranque de nuestro anuario y el inicio de una aventura que aún continúa en nuestros días.

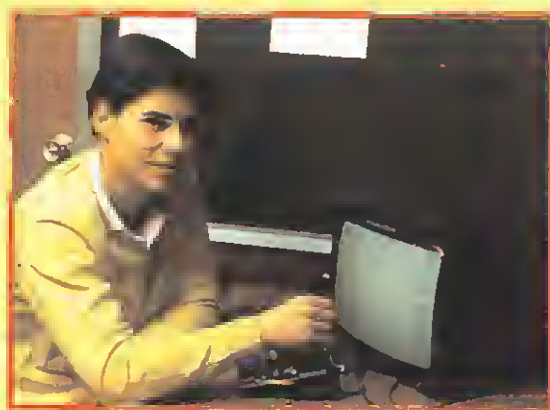
J.A.P.



La revolución del color fue aprovechada al máximo en este increíble juego. «Sabre Wulf» es aún admirable y admirado.



«Wheelie», uno de los precursores en el, ahora vasto, campo de los juegos dedicados al mundo del motor.



**Las hermanas Ruiz, Pabla y Victor, fueron las pianeras de la historia del videojuego español. Desde su casa al principio y luego ya desde la mítica Mansión Dinomic, sus mentes fraguaron los programas con las que, las profesionales que nos dedicamos a esto o las que lleváis muchas años dale que te pega al ordenador, comenzamos nuestras pinitas infarmáticas. Juegas como «Saimazaan» o «Yengh» fueron, en la mayoría de las casas, las que conseguimos cargar por vez primera en nuestras Spectrums y con las que pasamos las primeras noches en vela frente a la pantalla del ordenador.**

dos, movimientos parpadeantes e irreales. Pero, eso sí, estaban preparándonos para todo lo que se avecinaba.

De este modo, a los más nostálgicos os vendrán a la memoria programas como «Horace and the Spider», «Horace and Company», «Full Throttle», «Othello», «Chess», «Pac-Man» etc. Estos juegos nos asombraban por su calidad y adicción, incluso superior a lo que veíamos en los salones recreativos. Pero después de estos inicios titubeantes, se produjo un fenómeno muy peculiar que merece la pena comentar. A los pocos meses del lanzamiento del Spectrum, se empezaron a desarrollar programas con una calidad muy por encima de las previsiones que hasta entonces se habían imaginado y que aún son auténticos clásicos que no han sido superados pese al abis-



# CON ESTA SUSCRIPCIÓN TE VAMOS A DAR LA "LATA"



Una práctica y estupenda lata dande podrás guardar tu dinero, tus llaves, todas tus secretas. Te será muy útil cuanda vayas de excursián, a la playa, etc. Su apariencia de lata de refresco te permite dejarla en cualquier sitia, inclusa en el frigorífica.



**PORQUE EL MEJOR  
SITIO PARA OCULTAR  
ALGO... ES DEJARLO  
A LA VISTA**

... al hacer tu suscripción a **MICROMANIA** por un año (12 números) por sólo **2.700 Pts.**, recibirás totalmente **GRATIS** una práctica y divertida lata... con truco.

Los suscriptores que renueven por un año su suscripción la recibirán igualmente **GRATIS**.

Haz tu pedido rellenando el cupón que aparece en el centro de la revista, por teléfono llamando de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h al (91) 654 84 19/654 72 18 o bien por fax enviando el cupón cumplimentado al (91) 654 58 72.

Para mayor comodidad podrás hacer el pago con





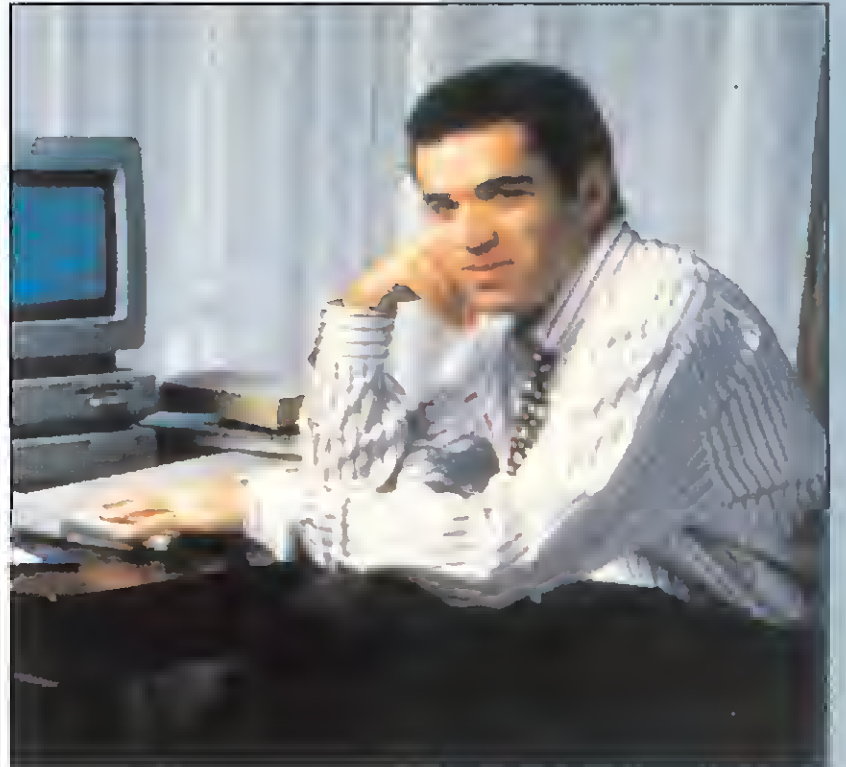
# SE CELEBRA EN MADRID EL VII CAMPEONATO MUNDIAL DE AJEDREZ ENTRE COMPUTADORAS



El programa holandés «Chess Machine», diseñado por Ed. Schrieder, fue el ganador del VII Campeonato Mundial de Ajedrez entre Computadoras. A este torneo —celebrado en la Facultad de Informática de la Universidad Politécnica de Madrid— no asistieron ni «Deep Thought» ni «Mephisto», considerados por los expertos como los más potentes. Participaron 24 programas de ocho países, pero ninguno de ellos español.

## LOS ORDENADORES DESAFÍAN A

# KASPAROV



### ASÍ GANAN FISCHER Y KASPAROV A LAS MÁQUINAS

**P**ese a sus innegables progresos, un ordenador todavía juega peor que las mejores ajedrecistas. Esa no quiere decir que no sea capaz de ganar a un gran maestro, como bien saben Larsen, Milas, David Levy —una de las mayores expertas en este campo— o el mismísimo Anatoly Karpov. También han intentado hacer inclinar el reinado de Fischer y Kasparov para recibir buenos correctivos, como se puede comprobar en las dos partidas que transcribimos. La primera enfrentó a Fischer con el «MacHock» y permaneció oculta durante bastante tiempo porque el americana impuso esta condición para jugar. La segunda es más reciente y las competidoras son «Deep Thought», entonces campeón del mundo de ordenadores, y Kasparov. La paliza fue impresionante.

**Blancas:** Fischer; **negras:** «MacHock»;  
1. e4, e5; 2. f4, ef4; 3. Ac4, d5; 4. Ad5, Cf6; 5. Cc3, Ab4; 6. Cf3, O-O; 7. O-O, Cd5; 8. Cd5, Ad6; 9. d4, g5; 10. Cg5, Dg5; 11. e5, Ah3; 12. Tf2, Ae5; 13. de5, c6; 14. Af4, Dg7; 15. Cf6+, Rh8; 16. Dh5, Td8; 17. Dh3, Co6; 18. Tf3, Dg6; 19. Tc1, Rg7; 20. Tg3, Th8; 21. Dh6++

**Blancas:** Kasparov; **negras:** «Deep Thought»;  
1. d4, d5; 2. c4, dc4; 3. e4, Cc6; 4. Cf3, Ag4; 5. d5, Ce5; 6. Cc3, c6; 7. Af4, Cg6; 8. Ae3, cd5; 9. ed5, Ce5; 10. Dd4, Cf3+; 11. gf3, Af3; 12. Ac4, Dd6; 13. Cb5, Df6; 14. Dc5, Db6; 15. Da3, e6; 16. Cc7+, Dc7; 17. Ab5+, Dc6; 18. Ac6+, bc6; 19. Ac5, Ac5; 20. Df3, Ab4+; 21. Re2, cd5; 22. Dg4, Ae7; 23. Thc1, Rf8; 24. Tc7, Ad6; 25. Tb7, Cf6; 26. Da4, a5; 27. Tc1, h6; 28. Tc6, Ce8; 29. b4, Ah2; 25. Tb7, Cf6; 26. Da4, a5; 27. Tc1, h6; 28. Tc6, Ce8; 29. b4, Ah2; 30. ba5, Rg8; 31. Db4, Ad6; 32. Td6, Cd6; 33. Tb8+, Tb8; 34. Db8+, Rh7; 35. Dd6, Tc8; 36. a4, Tc4; 37. Dd7, y el negro abandonó.



Durante la celebración de este evento, la Universidad Politécnica de Madrid anunció el diseño de un programa de ajedrez que competirá con los mejores.

### EL ESPAÑOL TORRES Y QUEVEDO CONSTRUYÓ LA PRIMERA MÁQUINA DE AJEDREZ

**L**o primero máquina capaz de jugar al ajedrez fue construido por el inventor español Leonardo Torres y Quevedo en el año 1.890. Era un oráculo totalmente mecánico, capaz de dar un golpe mate con rey y torre en un máximo de 63 jugadas. Todo un prodigio para la época, si tenemos en cuenta que se creó hace más de cien años, que se conserva en la Universidad Politécnica de Madrid. Este aparato no es, sin embargo, el primero del que hablan los crónicos históricos. En 1.769, en la corte de la emperatriz María Teresa de Austria, un autómatas bautizado como «El Turco» derrotó a quienes osaban jugar una partida de ajedrez con él. Durante años ganó a personajes como Napoleón, Edgar Allan Poe o Crotino II de Rusia. Pero un día, durante una exhibición celebrada en Filadelfia en 1.897, un gracioso gritó: ¡fuego!, y del interior de la máquina salió un aterrizado ojodrecista, descubriéndose el fraude. Durante años y años en «El Turco» se habían escondido jugadores profesionales que se prestaban al engaño por dinero.

mo, que estuvo listo durante 1.993, lo multinacional IBM ha invertido fuertes sumas de dinero. Esto compoñio ha anunciado que será capaz de analizar vo-

rios millones de jugadas por segundo y ocupar un lugar entre los diez mejores del mundo. Al margen del optimismo, seguramente exagerado de estas predicciones,

**G**ary Kasparov, el actual campeón del mundo, ha declarado en repetidas ocasiones que un ordenador jamás sería capaz de jugar al ajedrez mejor que la mente humana. Claro que también proclamó o bombo y platillo la inferioridad innata de la mujer en este terreno. Y los hermanos Polzgor, por ejemplo, derrotan ya con osiduidad a sus colegas y grandes maestros masculinos —de hecho, lo menor es superior al mismo Kasparov cuando éste tenía su edad—. Lo realidad es que o Gary sólo hoy que tomárselo en serio si dicta cátedra sobre aspectos estrictamente ajedrecísticos. En aquellos ocasiones en que hablo sobre economía, ciencia, cultura, político o sociología, su coeficiente intelectual parece reducirse al nivel de simples mortales como Gil y Gil o Ruiz Moteos.

### EL CAMPEONATO DE LAS AUSENCIAS

Con absoluto seguridad, «Chess Machine», el vencedor del VII Campeonato Mundial de Ajedrez entre computadoras, no es todavía capaz de ganar a Kasparov. Tampoco lo son sus más directos competidores por la victoria; el alemán «Zugzwang», el americano «Kasparov» y el holandés «Fritz2». Pero hoy que tener en cuenta que en este torneo se produjeron dos notables ausencias: el «Mephisto» y, sobre todo, el «Deep Thought» («Pensamiento profundo»). Estos son considerados unánimemente, por los expertos, como los programas más fuertes del mundo.

En la nueva versión de éste últi-





## VII CAMPEONATO MUNDIAL DE AJEDREZ ENTRE COMPUTADORAS



El programa holandés «Chess Machine» fue el ganador en este campeonato, en el que se produjeron notables y sorprendentes ausencias.

culpa del alto coste de desplazamiento, y se vieron obligados a competir a través de líneas conectadas por módem. En ocasiones, los diseñadores reciben subvenciones de empresas y gobiernos que apoyan sus investigaciones y, en otras, no cuentan nada más que con su entusiasmo personal. No es extraño, por lo tanto, que la distancia entre la fuerza ajedrecística de unos y otros sea abismal. Si de equipos de fútbol se tratara, jugarían en divisiones diferentes los primeros y los últimos clasificados.

### LA REPRESENTACIÓN ESPAÑOLA BRILLÓ POR SU AUSENCIA

Nuestro país ni siquiera pudo competir. Programar un aparato de este tipo requiere tiempo y dinero, y hemos de reconocer que

en este terreno como en la mayoría de los relacionadas con la investigación, España no está a la altura que se le supone a una de las primeras potencias industriales del mundo. Para salvar esta carencia, aprovechando el interés que ha despertado la celebración del campeonato en la Facultad de Informática de la Universidad Politécnica, su director, José Zato, está impulsando la creación de un equipo de trabajo entre los estudiantes. Su objetivo es el diseño de un programa que, en el plazo de cinco años, sea capaz de competir con los mejores del mundo. La idea no es nueva, ya que el principal favorito antes de empezar el torneo era el «Hitech», un programa financiado por la Universidad estadounidense de Carnegie Mellon.

S.E.A.

## CÓMO GANÓ EL CAMPEÓN AL FAVORITO

**A**ntes de comenzar el VII Campeonato Mundial entre computadoras, el gran favorita, en todas las pronósticas, era el programa americano «Hitech». En la segunda randa perdió sus posibilidades de triunfar en el torneo cuando fue derrotada por el que finalmente sería el ganador, «Chess Machine». Esta es la partida que jugaron ambas contendientes, un buen ejemplo del nivel alcanzado por las ardenadoras.

Blancas: «Hitech»; negras: «Chess Machine»

1. d4, d5; 2. Cf3, Cf6; 3. Af4, Af5; 4. e3, e6; 5. Cbd2, Ae7; 6. c4, Ch5; 7. Da4+, c6; 8. Db3, Ca6; 9. c5, Cf4; 10. ef4, Dc7; 11. Aa6, ba6; 12. Da4, f6; 13. Da6, Tb8; 14. b3, O-O; 15. O-O, Tb5; 16. a4, Tb4; 17. Tf1, Tf8; 18. Te3, Af8; 19. Ta2, T8b7; 20. Ta1, Tb8; 21. Tae1, g6; 22. T3e2, Ah6; 23. g3, Dd7; 24. Te3, Ah3; 25. Tb1, Ag4; 26. Tb2, Ag7; 27. Rh1, f5; 28. Td3, Db7; 29. Db7, T8b7; 30. Ce5, Ae5; 31. de5, Ta4; 32. f3, Ah3; 33. Tb1, Ta2; 34. Tc1, a5; 35. Rg1, a4; 36. ba4, Tbb2; 37. Td1, Tc2; 38. Rf2, Tc5; 39. Tb1, Tcc2; 40. Re3, c5; 41. a5, Ta5; 42. Tb6, d4+; 43. Rf2, Taa2; 44. Tb8+, Rg7; 45. Tb7+, Rh6; 46. g4, fg4; 47. Rg3, Td2; 48. Td2, Td2; 49. fg4, Td3+; 50. Rf2, Ag4; 51. Tc7, Tc3; 52. Tc6, c4; 53. h3, Ah3; 54. Td6, Td3; 55. Ta6, c3; 56. Ta1, Td2+; 57. Rg3, c2; 58. Tc1, Ag2; 59. Rh2, d3; 60. f5, Ae4+; 61. Rg3, Td1; 62. fg6, Tc1; 63. gh7, Ah7; 64. Rg2, d2; 65. Rf2, d1=D; 66. Rg3, Dg1+; 67. Rf3, Tf1+; 68. Re2, Df2++.

## ANÁLISIS

**H**emos enfrentado a cuatro de los más patentes programas de ajedrez en el mercado del PC. Las contendientes fueron «Sargon V» de Activision, «Chessmaster 3000» de The Software Tackworks, «Colosus X Chess» de CDS, y «Grandmaster Chess» de Capstone.

El análisis que se efectúa a continuación trata simultáneamente los cuatro programas, enfocándolos desde las diferentes puntas de vista que pueden resultar de interés, ya sea para el jugador más aficionado como para el que, muy de vez en cuando, «echa una partidilla».



«Chessmaster 3000» es una versión mejorada, sin cambios espectaculares, pero con importantes retoques que atan cabos sueltos de anteriores versiones.



El único defecto visible que se puede encontrar en «Colosus X Chess» se refiere a su manual. Su contenido es bastante pobre en comparación a sus competidores.

### PRESENTACIÓN EXTERIOR: MANUAL

**E**n este campo las diferencias no son especialmente notables entre unos y otros, si bien «Sargon V» se despegó ligeramente con una presentación algo más atractiva. Además, éste cuenta con una breve introducción del ajedrez en la historia, así como de conceptos básicos de ajedrez. No obstante, esta ventaja queda contrastada con un problema que se hace patente ya en la misma caja de presentación, y que continúa luego en el propio programa. La traducción deja mucho, pero mucho, que desear.

En cuanto a los demás, se pueden calificar todos de correctos, con la excepción del «Colosus X Chess», cuyo manual, en cuanto a forma y contenido, es más pobre que el de sus competidores.

### OPCIONES

**T**odos los programas presentados muestran las opciones más imprescindibles. Varios niveles de juego, análisis de posiciones, buscar mates, etc. Incluso, a excepción del «Colosus», se incluye una opción de «personalidad del oponente», en la que podemos definir con qué estilo jugará nuestro ordenador. Destacar aquí el enfoque muy profesional de «Chessmaster 3000», que cuenta, entre otras, con opciones de práctica de aperturas, pausa, y jugar un torneo, quizá no muy práctico pero sí muy entretenido y agradable.

A «Colosus X Chess» le encontramos una gran carencia en su biblioteca de partidas, así como algunos «bugs» de visualización en el arrastre de las piezas. En general, se aprecia poco control del juego por parte del usuario.

«Sargon V» tiene una biblioteca de partidas muy poco nutrida. Además, a las partidas «clásicas» les falta el nombre de los jugadores, y si queremos visualizar la pantalla de puntuaciones y previsiones durante la partida, ésta nos tapará la planilla de movimientos u otra parte de la pantalla. Encontramos las opciones poco intuitivas (probablemente por la mala traducción del inglés), hay que «visitar» el manual con mucha frecuencia. En el aspecto positivo podemos decir que tiene opciones casi de sobra.

«GrandMaster Chess» aprovecha el excelente modo de resolución de 640 por 480 para mostrar siempre toda la información necesaria, con una excelente presentación, por cierto. Su abanico de prestaciones es suficiente.

### GRÁFICOS Y SONIDO

**A**quí si podemos hablar de un claro vencedor que da «jaque mate» a todos sus rivales. Y es que el «Grandmaster Chess», ya desde sus pantallas de instalación, da muestras de haber sido muy mimado por los creadores de gráficos y efectos sonoros. Opciones varias para tarjeta de sonido, así como una excepcional posibilidad de visualizar en modo 640 por 480 por 256 (SuperVGA), dejan claramente por debajo a las demás candidatas de la muestra. A esto hay que añadir diferentes y divertidos juegos de piezas, así como texturas de tablero —mármol, madera y piedra—. Resumiendo, Capstone no ha dejado lugar a la duda. Si quieres un ajedrez vistoso y con impresionantes presentaciones, —el nivel de juego es otra cosa— «Grandmaster Chess» es tu programa.

Por debajo de él, y a una considerable distancia, se coloca «Sargon V». Aunque su única resolución posible, 320 por 200 por 256, no da para muchas alegrías, la verdad es que no se ha descuidado en absoluto este apartado. Admite también varios juegos de piezas, varias texturas, y puede trabajar con las más habituales tarjetas de sonido. Además el detalle del brazo humano y el robotizado que mueven las piezas (según el tipo de oponente, humano o máquina) es



# SIMULTÁNEA DE GIGANTES

# Jaque al Aburrimiento

¿Cuál comprar?



Desde sus pantallas de presentación, el «Grandmaster Chess» da muestras de haber sido muy mimado por los creadores de gráficos y efectos sonoros.



Camuflado dentro del grupo "de los del montón", «Sargon V» demuestra tener un nivel de juego bastante superior al de todos sus rivales.

## NIVEL DE JUEGO

**Y** finalmente hemos llegado al punto seguramente más interesante de esta comparativa ajedrecística. ¿Quién, de todos los juegos presentados, juega mejor? Para esto, nada mejor que confrontar uno por uno a los contendientes entre sí. Así lo hicimos. Se seleccionó la modalidad de juego de 60 jugadas en 30 minutos, con los niveles más altos de juego que fue posible seleccionar en cada uno de los programas. Normalmente en estos casos solemos encontrar que todos desarrollan un nivel similar, ya que los algoritmos de juego de los que parten estos programas no difieren mucho entre sí. No obstante, en esta ocasión hubo más de una interesante sorpresa.

«Sargon V», camuflado en el grupo "del montón", demostró tener un nivel de juego bastante superior al de todos sus rivales, muy probablemente debido a que es el único que cuenta con biblioteca de finales de partida. Algo básico, y que hasta el momento ha sido el talón de Aquiles de los programas jugadores de ajedrez. Ganó todas y cada una de las partidas planteadas contra el resto de sus rivales, ya fuera con blancas o con negras. Como dato anecdótico, diremos que «Grandmaster Chess», que lleva a gala ser "el juego de ajedrez más potente del mundo", cayó derrotado en uno de los encuentros ante «Sargon V» en tan sólo 22 jugadas. La verdad es que, aparte de la mención hecha sobre la biblioteca de finales, no conocemos cuál es el secreto de los de Activision, pero de una cosa no hay duda. Funciona, y muy bien.

Tras él, existe un apretado duelo por copar la segunda plaza de la clasificación. Este puesto se lo disputan «Grandmaster Chess» y «Chessmaster 3000». Aquí, la elección es casi una cuestión de gustos. Aquellos

que estén acostumbrados a las versiones anteriores de «Chessmaster», encontrarán que en ésta se conserva todo lo bueno de antes, con nuevas y muy interesantes opciones. Un programa que, sin lugar a dudas, es muy capaz de satisfacer tanto a los buenos aficionados como a los jugadores ocasionales, indistintamente.

Aunque quizá, para este último, la elección más aconsejable sea «Grandmaster Chess». Capstone con este programa ha hecho del ajedrez un espectáculo de luz y sonido, y para aquellos que encuentren en este juego un pasatiempo muy ocasional, «Grandmaster Chess» les proporcionará ratos muy entretenidos y agradables, ya desde las pantallas de presentación. Esto, naturalmente, no quiere decir que «Grandmaster Chess» sea inferior a «Chessmaster 3000». Su nivel demostró ser parejo al de Software Toolworks. Si, hemos dicho parejo, y aquí quisiéramos hacer un inciso. Quizá en Capstone se pecó de optimismo cuando «Grandmaster» salió al mercado. Además de considerarlo como el mejor programa de ajedrez del mundo, capacitado para ganar a «Chessmaster 3000» o «Sargon IV». Bien, no tenemos nada que decir sobre el «Sargon IV» (sobre el V sí, y mucho), pero en lo que respecta a «Chessmaster 3000», no dejó de resultarnos curioso que en su primer encuentro con «Grandmaster», ganara la partida.

Capítulo aparte para «Colosus X Chess». Quizá hasta el momento hayamos sido muy duros en la crítica de este programa. Hay que tener en cuenta que lleva en el mercado bastante más tiempo que

todos sus rivales. Se podría decir que pertenece a una generación anterior. En cualquier caso, «Colosus» demostró ser tan parco en su juego como en su abanico de opciones.

**L**a elección no es fácil. Pero la verdad es que, sea coincidencia o a propósito comercial, cada programa encuentra un posicionamiento diferente que puede satisfacer a públicas muy diversas.

«Sargon V» es el que ha demostrado desplegar un mejor nivel de juego, con una visualización muy correcta y sanida agradable. Horra las delicias de aquellos jugadores ávidos de cantrincantes serias, tan difíciles de encontrar (por la muy alta afición a este deporte) entre sus congéneres. «Chessmaster 3000» será seguramente la elección de las estudiasas del ajedrez. Su moneja es muy intuitiva, y cuenta con múltiples apcianes de análisis y aprendizaje, así como una buena biblioteca de partidas que, naturalmente, pademas ampliar.

«Grandmaster Chess» es, quizá, el más compensada de todas. Aparte de sus ya comentadas deslumbrantes gráficas y sanida, cuenta con suficientes apcianes como para no quedarse corto, pero tampoco aburrirá al jugador ocasional. Este precisamente, junto con el aficionado a la informática y el ajedrez a partes iguales, será el que más disfrutará de «Grandmaster».

A «Colosus X Chess» le pesan las años. Cuenta con pocas apcianes, aunque precisamente por esa el funcionamiento se simplificó un tanto, pudiendo ser una buena iniciación para aquellas que dan sus primeras pasas en el mundo del ajedrez.

Esa es toda. A partir de aquí sólo vuestra gusta particular será el que decida quién es, definitivamente, el mejor. Suerte, y defendad vuestra rey la mejor que sepáis. El desafío está servido.



# TECNO *Manía*

## AMIGA CON NIVEL PROFESIONAL

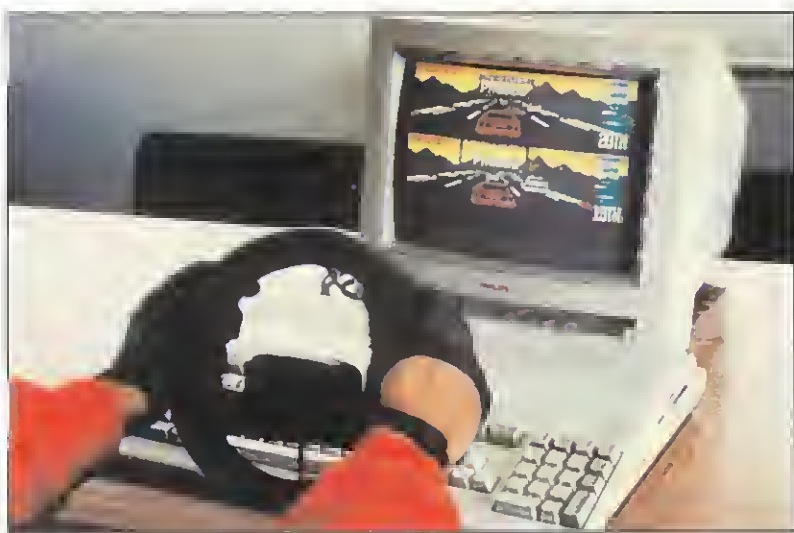
**G**VP, empresa americana prácticamente dedicada al mundo del ordenador de dieciséis bits de Commodore, tiene disponible una super tarjeta de vídeo profesional para Amiga 2000 que convierte a este potente ordenador en una interesante herramienta para cualquier tipo de trabajo gráfico de alta calidad. La Impact Vision 24 posee características tan poderosas como un buffer para almacenar frames de un mega y medio, captura y trabaja con imágenes de 24 bits, o lo que es lo mismo, más de 16 millones de colores, incorpora un digitalizador en tiempo real un genlock y posee salidas en RGB, vídeo compuesto a S-VHS.

Impact Vision 24 viene acompañada por cuatro programas específicos: Caligari IV 24, para hacer rendering, Scala Titulador, para convertir al Amiga en una tituladora profesional de vídeo, Macropaint IV 24, programa

de dibujo en 24 bits y una utilidad residente en memoria que controla las casi infinitas posibilidades de la tarjeta.

(Más información: 988 75 11 80)

## UN VOLANTE PARA EL CAMPEÓN



**L**ogic 3 ha diseñado un joystick can forma de volante muy especial. La que más llama la atención en el mismo es que no posee ningún

soporte y funciona mientras se mantiene en el aire frente al ordenador. Creada especialmente para las juegos de carreras de caches, el campeónísimo británico Nigel Mansell ha quedado encantado con el "freewheel" y ha llegado a un acuerdo con la compañía para promocionar el invento.

Amiga, Atari, C64 y los ordenadores personales serán las beneficiadas con este revalorización periférica. Esperemos que prante se distribuya por todo el mundo y, por supuesto, eso de toda el mundo incluya a nuestra país.

**GAMES WORLD**  
Joan Güell, 184-188 Tda.5  
08028 BARCELONA

**VALE por 500 Ptas.**

(en cualquier juego de P.C.)

-Venta por Correo  
-Todo en Nintendo, Sega y PC's compatibles

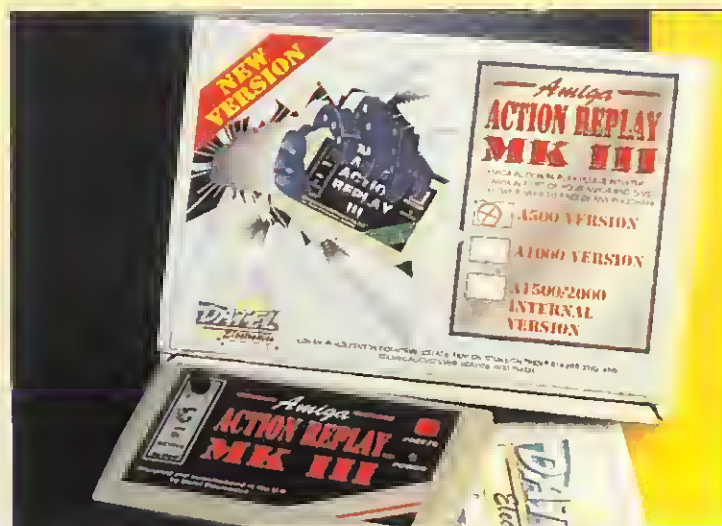


## SIETE EN UNO

**A**naya Multimedia continúa en la línea de lanzar productos para el entorno Windows a un precio asequible y con prestaciones muy interesantes. Su último producto es PFS: WindowWorks. Este es un paquete que incluye procesador de texto con posibilidades de realizar autoedición, hoja de cálculo, base de datos, generador de gráficos, módulo de comunicaciones, gestor de etiquetas y agenda electrónica. Una auténtica secretaria informática dentro del ordenador que contiene todo lo necesario para cualquiera que desee montarse la oficina en su propio PC. Todo esto no ocupa más que cinco megabytes escasos y la potencia de los programas es similar a la de paquetes de características muy superiores además de, por supuesto, existir entre las siete utilidades una total y absoluta compatibilidad en cuanto a intercambio de ficheros.

(Más información: 91 320 01 19)

## NUEVAS DIMENSIONES PARA TUS JUEGOS



**Y**a está aquí la última versión del Action Replay para Amiga. Este aparato, que seguramente casi todos conoceréis en sus versiones anteriores, permite desde capturar pantallas de vuestras juegos favoritas hasta entrar en el código máquina del programa y modificarla a gusto del consumidor. Existe en versiones tanto externa, para Amiga 500, a interna, para el modelo 2000. El Action Replay III supera en mucho las prestaciones de sus hermanas pequeños y como ejemplo os diremos que si disponéis de un mega de RAM este pequeño dispositivo será capaz de buscar automáticamente vidas infinitas en casi cualquier juego.

(Más información: 91 380 28 92)

## MÁS MEGAS EN EL MISMO ESPACIO

**L**as noticias que recibimos muchas veces se superan una a otra a una velocidad tan rápida que en numerosas ocasiones no nos da tiempo casi ni a publicarlas. Prueba de ella es que mientras se anuncia el TouchPC con tarjetas PCMCIA (a lo que es la mismo Personal Computer Memory Card International) de 32 megabytes, Aurora Associates of Campbell, una empresa de California, ya está a punta de comenzar la producción de PCMCIA de 1.8 pulgadas con 63 y 126 megabytes de capacidad.

Esta convertirá, en breve, a las pequeños ordenadores en patentes máquinas con prestaciones similares a las de sus hermanas mayores.

(Más información: EE. UU. 07 1 408 252 28 72)

## NUEVO SISTEMA DE FOTO DIGITAL DE KODAK Y NIKON

**E**l cuerpo de un cámara Nikon 8008s aculta el sistema DCS200 profesional de Kodak que cuenta con un sensor CCD capaz de llegar al millón y media de pixels de resolución. La Nikon 8008s se presenta en cuatro modelos capaces de captar hasta 50 imágenes en color. Las cuatro se pueden conectar mediante un interfaz SCSI a un ordenador provisto del software necesaria para captar la imagen y procesarla en su memoria. Este software puede ser cualquier programa de retaque de imágenes que incluya los drivers para el sistema de Kodak y Nikon. De serie vienen controladores para el Adobe Photoshop de Mac y el Aldus Pagemaker de PC. (Más información: 91 626 71 00)



## GENLOCK PARA AMIGA



**U**n Genlock es un aparato que, conectado a un ordenador y una fuente de vídeo, permite grabar las creaciones informáticas de los artistas del pixel en el magnetoscopio e intercalarlas con una imagen real. RocGen Plus para Amiga es capaz de hacerlo, además con una gran calidad y de forma muy simple. Pensado para el mercado doméstico, RocGen Plus incorpora prestaciones profesionales y resulta más que suficiente para

aderezar nuestros "videos de primera" con rótulos o animaciones. Además, y como complemento, es tremendamente sencillo de manejar y su empleo no supone más que la conexión de un par de cables y la carga de un disco con el software necesario para su control.  
(Más información: 91 527 82 25)

## SI NO TE GUSTAN LOS BICHOS...

Un curioso invento electrónico está causando sensación en Hong Kong y nos ha llamado poderosamente la atención. Glory Horse Industries son los fabricantes de Pest Eraser, un aparato que enchufado en cualquier lugar de la casa altera el campo electromagnético de la instalación eléctrica para que éste afecte al sistema nervioso de cucarachas y roedores manteniéndolos alejados del lugar.

Cada Pest Eraser puede cubrir un espacio de 230 metros cuadrados y lo inventó un granjero norteamericano hace ya algún tiempo aunque los fabricantes son, como no, orientales. La única, y muy importante, precaución que tendréis que tener con el aparato es no colocar a vuestro hámster favorito cerca de la unidad. Lo más seguro es que no sobreviva a la emoción producida por este aparatito mata bichos.  
(Más información: 93 415 83 82)

## DIGI VIEW MEDIASTATION: UN ESTUDIO DE VÍDEO



**N**ew Tek tiene en el mercado un sistema de vídeo denominado Digi View MediaStation que incluye tres productos diferentes pero a la vez complementarios, todos en un mismo paquete. Digi View Gold es un capturador de imágenes de vídeo para Amiga que permite hasta resoluciones de 768 por 480 pixels en dos millones de colores. Digi Paint 3 es un programa de dibujo y retoque con el que modificar las pantallas salvadas con Digi View Gold. Y, como complemento, Elan Performer, utilísimo programa de presentaciones capaz de crear animaciones, grabarlas en disco e incluso simultáneas con música generada por un periférico MIDI o similar. Los tres productos unidos conforman un interesante sistema que incluso funciona en los modelos Amiga más básicos.  
(Más información: 93 412 63 10)

## EL PC MÁS PEQUEÑO DEL MUNDO

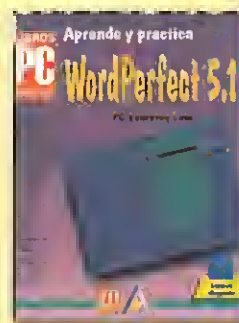


**T**ouch PC es un ordenador desarrollado por ACS Data cuyo diminuto tamaño es verdaderamente asombroso. Cabiendo en una mano, contiene un procesador PC compatible XT a 14 MHz y dos megas de RAM. Entre sus funciones están la de poder gestionar una parte de su memoria para crear un disco RAM y facilitar así la grabación y recuperación de ficheros. Funciona a base de baterías que pueden ser recargadas sin sacarlas del ordenador y su duración máxima es de tres días. En cuanto a las ampliaciones el Touch PC admite tarjetas de RAM PCMCIA de hasta 32 megabytes. Una pequeña pantalla táctil es la que nos da acceso a las funciones de la computadora y permite 40 por 32 columnas de texto. Las diversas configuraciones de Touch PC son a elegir por el comprador e incluyen paquetes de comunicaciones, impresoras o fuentes de alimentación externas.  
(Más información: Inglaterra 07 44 61 873 83 23)

## LIBROS

### APLICACIONES

#### APRENDE Y PRACTICA... WORDPERFECT 5.1



325 Págs.

4025 Ptas.

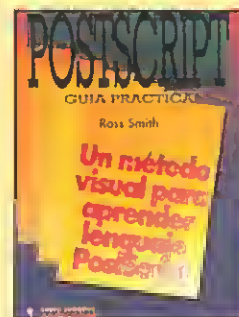
Wordperfect es el procesador de texto más usado en todo el munda pero poca gente conoce el mado de explotar a fondo todas sus posibilidades. Tras la lectura de este libro sabréis cómo emplear las potentes funciones del programa para crear cualquier tipo de documento. Wordperfect es capaz incluso de trabajar con imágenes. El texto evita desde el principio entrar en explicaciones informáticas que no tendrían mucho sentido para el que sólo usa el ordenador en textos y pasa rápidamente a mostrar el empleo de Wordperfect desde el interior del propio programa. Además viene acompañada de ejemplos que han sido incluidos en un disco, en la contraportada del libro.

PC LEARNING LABS  
Anaya

\*\*\*  
Nivel "I"

### LENGUAJES

#### POSTSCRIPT GUÍA PRÁCTICA



402 Págs.

5.300 Ptas.

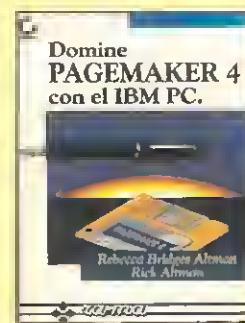
El Postscript es un lenguaje destinado a mostrar información gráfica de una forma estandarizada. Así, casi todas las impresoras de alto nivel poseen intérpretes para poder trabajar con este lenguaje igual que casi todos los programas de diseño gráfico. Este libro se ha escrito pensando no en programadores que empleen el lenguaje sino en diseñadores y artistas gráficos que deseen conocer a fondo la herramienta con la que trabajan. Conocer Postscript es poder eliminar los errores que se cometen en impresión o en filmaciones sobre película en un alto porcentaje.

Ross Smith  
Jackson

\*\*\*  
Nivel "C"

### APLICACIONES

#### DOMINE PAGEMAKER 4 CON EL IBM PC



425 Págs

4950 Ptas.

Lo que QuarkXpress es a Macintosh lo es Pagemaker a PC. Cualquier diseñador artística que trabaje en una editorial necesita conocer a fondo este programa si lo que desea es realizar un buen trabajo. Este libro no pretende convertirnos en directores de arte de una patada sino iniciarnos en el fascinante mundo de la edición.

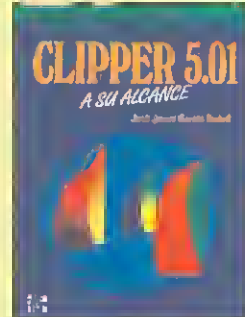
Por tanto, el texto es mucho más explicativo en forma práctica que teórica y se basa en un ciento por ciento en los completísimos menús del programa que analiza y explica de una forma total. Con Pagemaker cualquier ordenador personal se convertirá en una potente herramienta de autoedición, y el libro te ayudará a conseguirlo.

R. B. Alman y R. Alman  
Rama

\*\*\*  
Nivel "C"

### LENGUAJES

#### CLIPPER 5.01 A SU ALCANCE



790 Págs.

4770 Ptas.

El lenguaje llamado Clipper es empleado para crear y gestionar bases de datos de tamaño elevado. Ya está en su versión 5.01 y lo emplean casi todos los programas comerciales que manejan amplios volúmenes de información. Conocer Clipper a fondo es imprescindible para los que os dediquéis a programar con dBase, en cualquiera de sus versiones, y paquetes similares. Este útil libro comienza desde un nivel muy sencillo pero para empezar con él se hace necesario tener ya conocimientos previas de lo que es Clipper, sus limitaciones y sus ventajas.

J. J. García-Badeil  
Mc Graw Hill

\*\*  
Nivel "C"



Nadie duda de lo bueno calidad del Amiga en la que a gráficos se refiere, pero en lo que más destaca este ordenador es en su oportodo sanara. El pracesodor Pau-lo que llevo incorporada es de la mejor que hay. Lo lóstimo es que no obundo mucho software para pader sacar provecho o este microprocesadar. Pero esto yo se ha acabada.

Os presentamos un digitalizador de sonido que sacará el máximo portido o los capacidades acústicas del Amigo. El limite sólo la pandremas nosotros. Si os gusto "hocer" música a sólo sois unas meras aficionados, o simplemente por curiasidad, dejod por un mamento los juegos y sumergias en este mundo ton atroctiva que es el orte de componer piezas musicales.

# DSS

## DIGITAL SOUND STUDIO

De la mano de GVP nos llega este digitalizador de sonido, con un manual bastante completo y traducido íntegramente al castellano. El Amiga posee habilidades extraordinarias para desenvolverse en el mundo de las sensaciones acústicas. Tanto es así que, a través de sus cuatro canales de sonido, puede reproducir complejas formas de onda en estéreo. De hecho, el hardware de audio que incorpora puede generar cualquier clase de sonido dentro del espectro audible.

A diferencia de otros ordenadores, el Amiga ha sido diseñado especialmente para utilizar un circuito capaz de reproducir y manipular datos de sonidos digitales. Si se le añade un digitalizador de vibraciones sonoras, podrá muestrear directamente en memoria cualquier sonido o pieza musical. Partiendo de esto, las

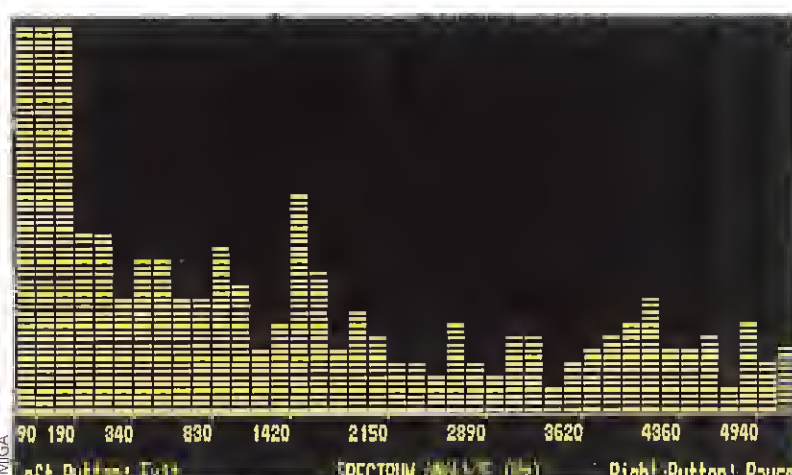
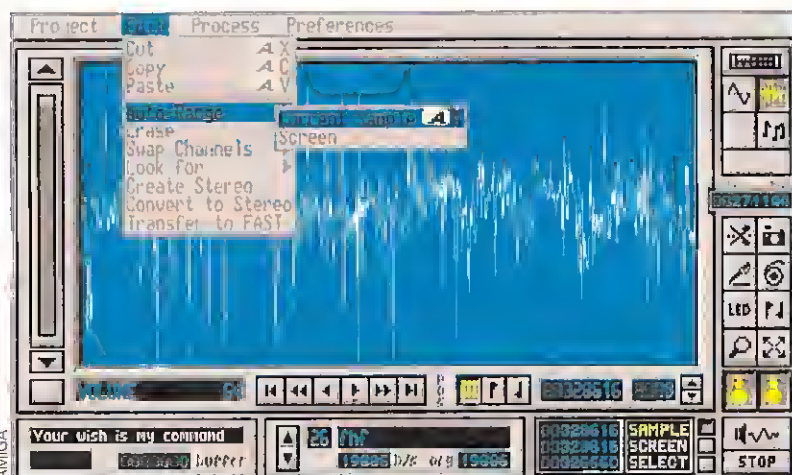
digitalizador de ocho bits con un potente software.

Entre sus características principales se encuentran:

- Manejo simultáneo de hasta 31 samples en memoria.
- Muestreo en estéreo.
- Osciloscopio y análisis en tiempo real.
- Eco y reverberación en tiempo real.
- Editor gráfico de formas de onda.
- Reproducción en mono o en estéreo.
- Diferentes efectos como echo, mezcla, filtrado, remuestreo, etc.
- Grabación en formato IFF, SONIX y RAW.
- Creación de instrumentos con una, tres o cinco octavas.
- Trabajar con cuatro pistas de sonido.
- Compatibilidad con MIDI Standard.
- Compatible con módulos SoundTracker y NoiseTracker.



# EL SONIDO A



- 1.- La notación de la melodía está escrita con letras, no con notas.
- 2.- La digitalización se muestra por modo de osciloscopio.
- 3.- Para modificar el sample hay varias opciones de trabajo.
- 4.- El acceso a los discos ha sido simplificado mediante directorios.
- 5.- Otro de los modos posibles de muestreo es por modo HI-FI.
- 6.- Efectuando una repetición en la cola crearemos una subida de tono.
- 7.- Será necesario ajustar los parámetros antes de digitalizar.

posibilidades son realmente ilimitadas y podremos convertir el Amiga en nuestro propio estudio de sonido.

En el mercado existen muchas variedades de digitalizadores de audio, pero hasta ahora no se disponía de ninguno que proporcionara la potencia y posibilidades de este «Digital Sound Studio» (DSS). Este paquete de software combina un excelente

### ¿BAKALAO, ROCK O FUNKY?

Con este programa digitalizador podremos componer el tipo de música que nos guste desde el principio. Esto es debido a que se incluyen unas demos para escuchar, y podremos utilizar los instrumentos que las forman.

Para componer nuestras melodías usaremos el teclado como un órgano. Éste se transformará en

un sintetizador doble, puesto que tendremos dos tipos diferentes de octavas en el mismo teclado. Aparte, tendremos la posibilidad de componer también nuestros propios instrumentos.

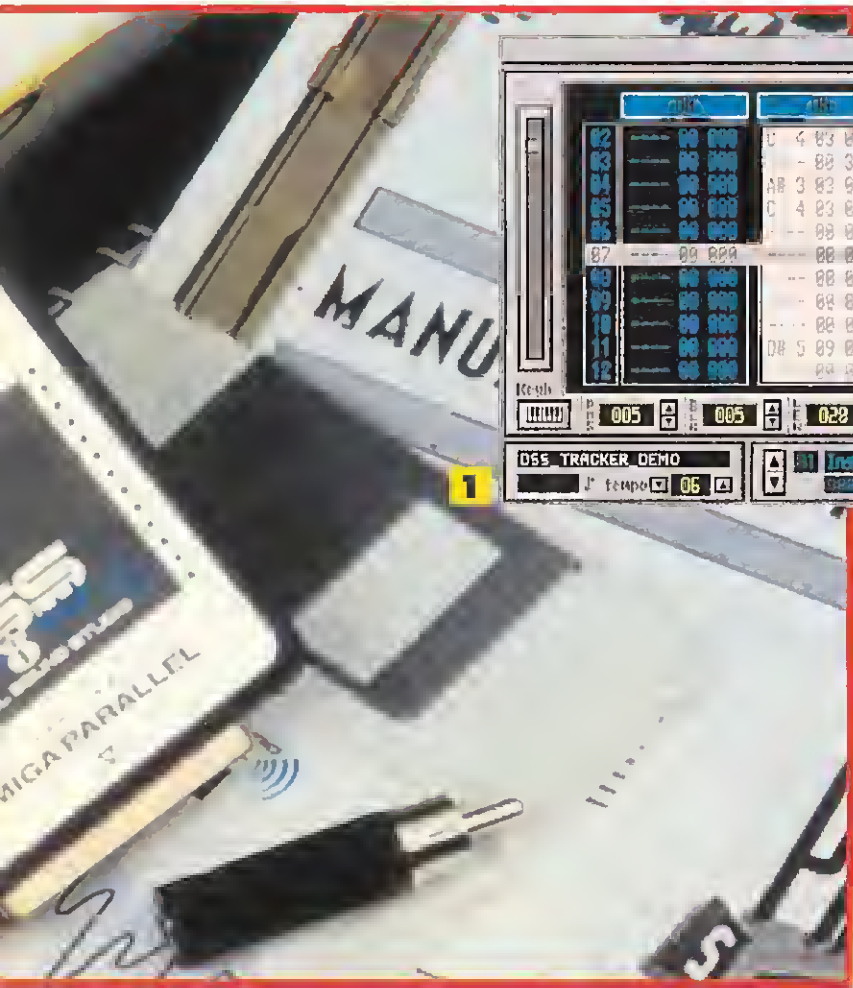
El programa incorpora un editor de ondas sonoras, que fabricaremos utilizando el ratón como si de un lápiz se tratara. Los instrumentos se pueden enriquecer mucho más creando efectos tales

como voces, ecos, vibraciones, etcétera. Con ellos podremos imitar a nuestros grupos de música favoritos.

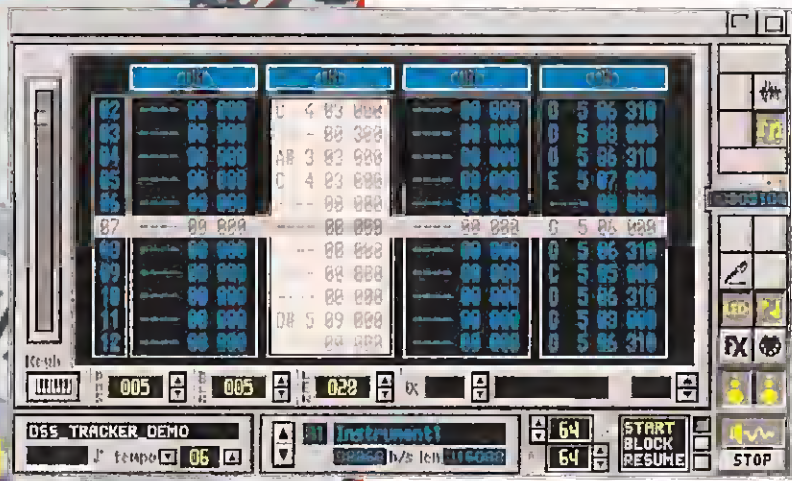
Pero la peculiaridad de este paquete de sonido radica en el pequeño digitalizador que acompaña, que de pequeño sólo tiene el tamaño. Sus posibilidades son muchas dependiendo de la capacidad creadora de la persona que lo maneje. Su conexión es tan simple como adquirir un cable tipo RCA, que no se incluye, conectarlo al digitalizador y a la salida de cascos de cualquier equipo de música, y ya está. Es recomendable, para una mayor calidad sonora, digitalizar de un aparato con Compact Disc. También se le puede acoplar un micrófono por medio de un adaptador, que sí se incluye, para tener la posibilidad de hacer nuestros pinitos como vocalistas.

El inconveniente es que será necesario disponer en nuestro ordenador de un mega de memoria mínimo —dos sería lo más recomendable—, para poder digitalizar un sonido sin problemas. En el equipo en el que lo probamos, que disponía de dos megas, digitalizó quince segundos de una canción. Fue un tiempo más que suficiente ya que no se trata de grabar la canción entera, sino que la cuestión es la de digitalizar los "jingles" más adecuados para crear nuestros propios samples. El tiempo de grabación lo podemos aumentar ligeramente bajando los valores de frecuencia y tono, pero la calidad de reproducción no será muy buena. Los





# A TODO CHIP



«dio» es muy sencillo, al igual que completo. La tecnología que incorpora es de ocho bits —hasta ahora los que existían eran de cuatro—, lo que quiere decir que procesa la señal de audio con más precisión, brindando así una mejor calidad de sonido. Su relación calidad-precio es excelente y es una buena oportunidad para introducirnos en el mundo de la música informatizada.

Ya sabéis, si queréis dejar a vuestros amigos realmente boquiabiertos interpretando, para ellos, la última composición de Mike Olfield o el último éxito de los Dire Straits, incorporo este periférico a tu Amiga. Verás lo que es dar bien la nota.

E.R.F.

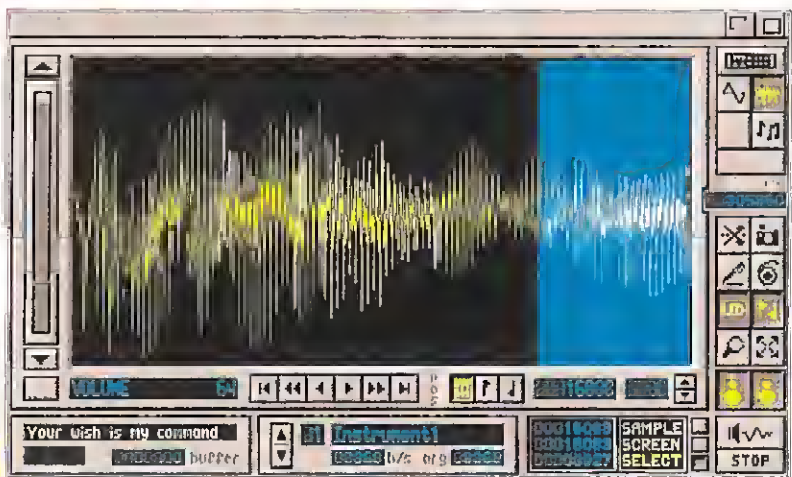
controles de monitorado permiten seleccionar diferentes formas de pantalla para el monitorado de un sonido. Una de ellas es la de la representación continua de la forma de onda, de modo similar a un osciloscopio. La forma de onda representada se desplaza en tiempo real. Esto quiere decir que el aspecto que se muestra en pantalla es el sonido actual que estamos escuchando, sin ningún tipo de retardo. Todo ello es muy beneficioso a la hora de cortar y modificar el sample.

La siguiente forma es la del analizador espectral, similar a un diagrama de barras verticales. En este modo se representa la distribución del sonido por frecuencias; la altura de cada barra dependerá del nivel de la señal que reciba.

## DANDO LA NOTA

Crear una partitura es muy sencillo, basta con elegir la opción «Edit» y, según vayamos tocando en el teclado, se irán escribiendo en la pantalla del secuenciador. No os preocupéis si no sabéis solfeo, pues tampoco es imprescindible conocerlo. Claro está, que si tenéis conocimientos, mucho mejor os resultará la melodía. La notación utilizada para las notas no es la internacional Do, Re, Mi, etc, sino la notación inglesa con las letras de la (A - G).

Como es habitual en este tipo de programas, podremos afinar a nuestro antojo cada nota con las opciones de volumen, filtro, octavado, tono y velocidad. La can-



ción compuesta puede ser grabada en tres tipos de formatos, con lo que una composición puede ser escuchada con otro tipo de programas siempre que tengan ese tipo de formato. Como buen estudio de sonido que es, también puedes grabar por pistas hasta un total de cuatro por canal.

Aunque el manual es ligeramente extenso, no os asustéis porque el manejo de «Digital Sound Stu-

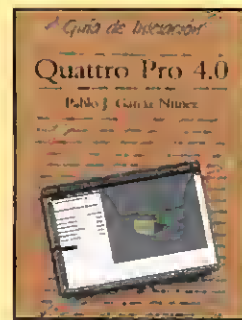
## FICHA TÉCNICA DSS 8

- Compañía: GVP
- Disponible: AMIGA
- Distribuidor: MAIL SOFT
- P.V.P.: 10.900 pesetas

## LIBROS

### APLICACIONES

#### «QUATTRO PRO 4.0»



160 Págs

900 Ptas.

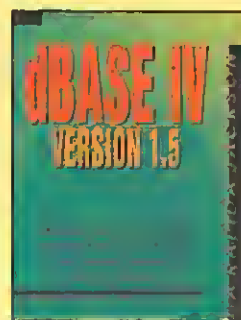
Perteneciente a la colección de guías de iniciación de Anaya Multimedia, este libro es precisamente eso, una breve pero concisa introducción a una de las más potentes hojas de cálculo del mercado, la «Quattro Pro» de Borland. Al igual que en las restantes obras de esta colección, se explica en diez lecciones el funcionamiento de este programa. Todas sus funciones como generación de gráficos, dar formato a textos, preparar bases de datos, etc. son explicadas con la suficiente claridad. Pueden ser entendidas por aquellos que nunca han utilizado este programa y quieran iniciarse en él con el objeto de aprovechar las grandes posibilidades que ofrece.

Un libro pequeño en tamaño, pero grande en facilidad de aprendizaje.

Pablo J. García Núñez \*\*\*  
Anaya Nivel «I»

### APLICACIONES

#### «DBASE IV»



123 Págs.

1950 Ptas.

Si has encontrado problemas para entender el funcionamiento de la versión 1.5 del «dBASE IV» este libro te solucionará la mayoría. Es un manual de consulta que te permitirá conocer con facilidad y rapidez todas las numerosas funciones de esta utilidad de gestión de bases de datos. La claridad de las explicaciones lo hace apto, incluso, para los nuevos usuarios.

Pero, de igual forma y dado que trata con cierta profundidad los temas, es también indicado para los expertos que quieran tener una guía de referencia para consultar cualquier cuestión relacionada con este potente programa.

J.I. Salmerán y J. Gandía Jackson \*\*\*  
Nivel «I»

### APLICACIONES

#### «ORCAD VST»



394 Págs

3500 Ptas.

Los profesionales del diseño electrónico asistido por ordenador que utilicen normalmente el módulo «OrCAD/VST» van a tener una gran ayuda con esta magna obra.

Su gran amplitud (incluye hasta un disquete de demostración) así como su constatada amenidad, aseguran una gran eficacia en el aprendizaje de este completo y complejo programa. Todos los profesionales de este campo lograrán lo que reza el rótulo de la portada del libro: dominar al 99 por ciento el «OrCAD/VST». A pesar de que el texto utiliza la versión educacional de esta interesante utilidad, al final del mismo se menciona incluso la versión profesional 4.02. Por ello resulta recomendable para los usuarios de cualquier paquete de «OrCAD».

Pedra García Guillén \*\*\*  
Paraninfa Nivel «E»

### DIVULGACIÓN

#### «PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS»



346 Págs.

5300 Ptas.

La «OOP», o programación orientada a objetos, ha pasado de ser una promesa a convertirse en una realidad. Así lo demuestra el hecho de que ya muchos sistemas y aplicaciones se estén diseñando en base a esta revolucionaria técnica de programación. Este libro y los discos de ayuda que incluye, os van a permitir el conocimiento tanto de la parte teórica como de la parte práctica de esta nueva forma de crear software. El libro describe ambas partes con todo detalle, con lo que su lectura y aprendizaje proporcionará al lector amplios conocimientos de esta última técnica.

M.I. Alfánseca y A. Alcalá \*\*\*  
Anaya Nivel «E»



# YO NEXUS 7



## NAVIDAD EN LA FÁBRICA DE PROGRAMAS

**N**ieve, sí. Hacía frío y estaba nevando. Noche, sí. Desde aquella lejana montaña la ciudad se veía como una diminuta maqueta iluminada por cientos de luces multicolores: pequeñas casitas con las ventanas em-

pañadas; arbolitos en los parques, con escarcha en sus ramas; coches deambulaban de un lado para otro -igual que hormigas en un hormiguero-, personas embutidas en bufandas y abrigos; coras de niños cantores en las escalinatas de algunos hogares...

Seguía nevando, como si una invisible mano gigante agitoro can fuerzo uno de esos bolos transparentes can oguo y pedacitos de corcho blanco en su interior. De pequeños, no eron poro nosotros otra caso que "copos de color de azúcar", que manaban de una "máquina de ferio" situado olló orriba, escondido en alguno porte entre los estrellas. Aunque no comprendíomos quién lo maneja, ni por qué los copos no eran de color raso ni estaban dulces. ¿Qué poder tiene lo imoginación de los "peques"!

Sí. Nieve. Es Navidad. Y aunque hoy todas en la ciudad descansaban del trabajo y entonaban olegres conciones reunidas con sus familias, allí, en aquello lejano montaña desde dande el mundo se veía como de juguete, todo era muy diferente. Era uno cosa resplandeciente sobre uno extroña colina de hojas y flores silvestres. Ahí estabo ubicado lo "Fóbrico de Juguetes" del bonachón de Santo Clous. Y alló, coma muchos otros noches de muchas atras navidades, estaba "Santo", sentada en una butoca rojo y can lo barrigo empastrodo en su escritorio, tedeando -algo despistadillo- en su nuevo y flomonte IBM de cinco mil megos de memoria.

Este oño estobo mós otoreado que otros veces; y es que en su fóbrico se hobíon producido notorios remodelaciones: nuevos empleodos, nuevos móquinos, nuevos moteriales y troqueles... ¡Hobío un lio enorme! Este nuevo oño hobío miles de cortos que los niños de todo el mundo y de todos los edodes escribion el bueno de "Santo". En esos montones de cortos -algunos escritos con lápiz, otros con tochones y alguno moncho de chocolate, pero todos llenos de ilusión- openos si se pedion juegos convencio-

les como los de antes. En oquellos renglones yo no oparecían muñecos que hicieran "pípi" y dijesen "papó"; ni coches tele-dirigidos, ni caballitos de modo-ro, ni mecanos o "geypermanes", tampoco bolones o bicicletas. ¿Qué hobío sucedido?, pensaba Santa Clous mientras continuaba tecleando los pedidas en su ordenador, odorodo con tiros de navidad. Miró o su alrededores contemplando el cambio de "laok" que había sufrida su factorio. Tenía nuevos ayudantes y osistentes. Los antiguos enanitas se hobíon jubilado después de muchos navidades blancos de sacrificado trabajo. En su lugar, y repartidos por por toda la fábrica, unos graciosos duendecillos de pelo verde -llamados Lemmings- corrian de acó paro allá transportando cajas repletas de diskettes de colares fluorescentes. Unas ordenaban el material, otros empaquetaban, un lemming mós viejo que los demás se encargaba de los listados y el fox...

"Santo" introducía mós datos en el computador. ¡Software! -se dijá-. Sí. Las nuevas generaciones preferían software o videojuegos, o "lucécitos saltorinas" -como él los llamaba-. ¡Cómo ho cambiado el negocio!, repitió. Ordenadores portátiles, consolas y cortuchos, suscripciones o lo revisto Micromonio... ¡Uff! ¡Cuántos encorgos!

Uno époco totalmente diferente comenzaba. Todos oquellos viejos juguetes hobíon experimentado uno importante metamorfosis convirtiéndose en datos, en bits, en "lucécitos saltorinos de colores" de uno pontollo, intongibles pero que construían increíbles mundos de diversión ontes jamós imoginados. «Mimosin en busca de lo suovidad perdido», «Barbie vo de comproventuro gráfico ol

supermercado». En algunas cortos hasta se pedían programas que oún no hobían sido programados: «Vengodor Tòxica contra lo Pantero Rosa», «Gulliver en el pois de Heavy Metal», «Freddy Krueger engañó a Roger Robbit»... Pero dabo igual, lo importante ero que los sueños de los niños, y de los grandes con corozón de niño, se hiciesen realidad en uno fechas tan mógicas como lo eron éstas.

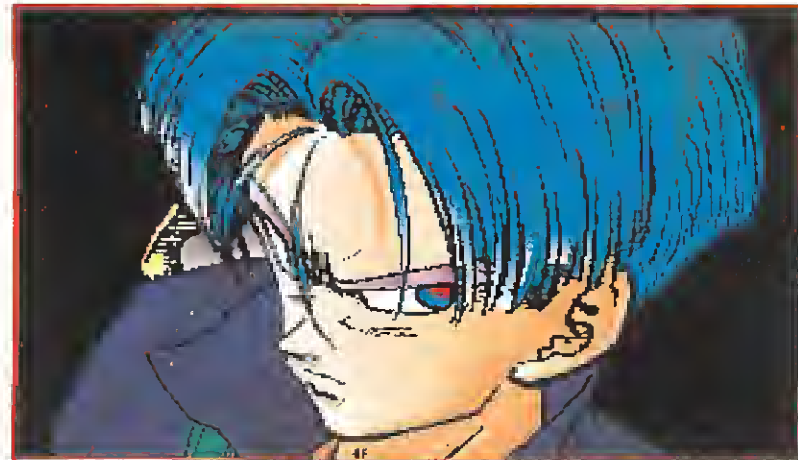
Novidad. Ya todo estabo a punto en lo "Fóbrico de Ju... -perdón- de Progromos". "Santo" desconectó su ordenador y se dirigió al ropero, para cambiar el olbaroz que llevaba puesto por su traje rojo con odornos en blanco y su gorro con barla plateada. Mientras algunos de los lemmings corgaban los últimos poquetes en el trineo, das de los renos mós jóvenes terminaban uno partida conjunto en la Gome Boy. Era la horo. En el estómago del viejo reloj de modo-ro resanó lo componada de ovisio. "Sonto" apareció en el vestíbulo uniformado y sonriente, y saludó al personal de lo fóbrico. Todos los lemmings saltaban y oplaudion de olegría.

Ero lo Noche Mógico. El buenazo de Santo Clous consultó su reloj digital, subió el trineo, ogorró los riendos y silbó. Los puertos del toller se obríeron de por en por y un fuerte golpe de oire fresco orrostró el trineo de renos hocio el exterior. Uno delicioso melodio orquestado por coscobeles empezó o surcor los cielos de oquello ciudad y de muchos otros ciudodes mós. Ero lo "noche de lo ilusión" y olló obojo cientos, miles de colcetines, esperaban onciosos colgados en los chimeneos. Uno estrella brilló en lo olto de lo colino y el sueño se hizo otro vez realidad.

Rofael Ruedo

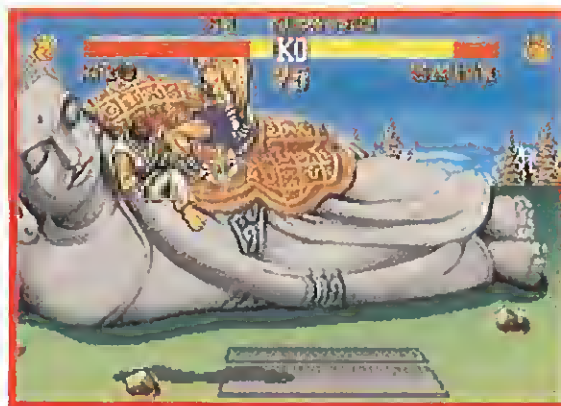
# MICRO

## LA PANTALLA



¿Quién es este individuo que nas mira can esa cara de perdanavidas?, as preguntaréis. Ni más ni menos que Taranks, el hijo de Vulma. ¿Que na sabéis quién es Vulma? Entances es que na sáis de esas miles de fanáticas seguidoras de la serie de animación más famosa del momento, «Dragon Ball Z». Esta imagen es una auténtica primicia que nas ha servida en bandeja Alberta Pra, un micramaniática de San Juan (Alicante). Contemplad el rastra de una de las personajes que más darán que hablar en la citada serie y agradecédsela a nuestra amiga, al que desde aquí mandamos un saludo para que siga en esta línea.

## Busca las diferencias



Las tiempos adelantan que es una barbaridad. Y si na la creéis, fijaas en las diferencias entre estos dos pantallas del archicanada «Street Fighter». Una carresponde a la antigua versión Spectrum -la primera parte del programa- y la otra a la de la Super Nintendo -la segunda-. Las diferencias resultan, lógicamente, enarres, na sólo en el aspecto técnico

sino también en cuanta a la forma de luchar a de calacor las estatuas. Sin embargo, aparecen algunas puntas camunes en ellas que es bastante interesante observar can detalle. Las protagonistas, -Ryu y Saga-, san en las das programas las mismas y el escenario, el templo de Buda, también se mantiene, aunque muy paca tienen que ver entre sí. Las cuatro años que han pasada desde que se publicó el primer «Street Fighter» se dejan natar, pera... hay casas que siempre permanecerán inalterables.











[illegible][illegible][illegible]

PROGRAMA	COMPANIA	NUN	PAG	ART	MAP	SYS	PROGRAMA	COMPANIA	NUN	PAG	ART	MAP	SYS
STREET FIGHTER		5	48	ART	MAP	S	TEAM SUZUKI	GREMLIN	35		ART		
STREET FIGHTER		7	112			C	TEAM YANKEE	EMPIRE	31		ART		
STREET FIGHTER II	CAPCOM	55		ART			TECHNO COP		11	51	ART		CS
STREET ROD	CALIFORNIA	25		ART			TECHNO COP	GREMLIN	10		ART		
STREET SPORTS BASKETBALL	EPYX	2		ART			TEENAGE M. HERO TURTLES		32		ART		
STREET SPORTS BASKETBALL		4	48	ART			TEENAGE M. HERO TURTLES		36		ART		
STREETS OF RAGE		44	52	ART	TIR	Z	TEENAGE M. HERO TURTLES		32		ART		
STRIDER	CAPCOM	20	69	ART		C	TEENAGE QUEEN		32	68			S
STRIDER		36		ART			TEMPLOS SAGRADOS, LOS	INFOGRADES	15	68			A
STRIDER		18		ART			TEMPLOS SAGRADOS, LOS	AD	34		ART		
STRIDER		20		ART				AD	35		ART		
STRIDER		19	96	ART	MAP	AS	TENNIS		40		ART		
STRIDER		24	84	ART		A	TENNIS ACE		24		ART		
STRIDER		28	70	ART		P	TENNIS ACE		36		ART		
STRIDER 2		33	48	ART	MAP		TENNIS CUP	LOGICIEL	24		ART		
STRIDER 2		33	57			A	TERMINATOR		54		ART		
STRIDER 2	U.S. GOLD	33	58			SG	TERMINATOR 2		45	66			STP
STRIDER 2	U.S. GOLD	32		ART			TERMINATOR 2		42	94	ART		
STRIDER 2	U.S. GOLD	35	75			C	TERMINATOR 2		42	100			CG
STRIKE COMMANDER	ORIGIN	53		ART			TERMINATOR 2		42	102			A
STRIKE FORCE HARRIER	MIRROSOFT	6		ART			TERMINATOR 2	OCEAN	41		ART		
STRIP POKER II PLUS	ANCO	9		ART			TERMINATOR 2		49		ART		
STUNT CAR RACER	MICROSTYLE	27		ART			TERMINATOR 2		43	108			S
SU-26 STORMOVK	ELECTRONIC A	38		ART			TERRAMEX	GRANDSLAM	5		ART		
SUBBUTO	ELECTRONIC Z	31		ART			TERRAMEX		4	44	ART	MAP	AS
SUMMER CHALLENGE	ACCOLADE	55		ART			TERRORPODS	PSYGENOSIS	7		ART		
SUMMER GAMES		41		ART			TERRORPODS		13	97			C
SUMMER OLYMPIAD	TYNESOFT	10		ART			TERRY'S BIG ADVENTURE	SHADES	23		ART		
SUMMER OLYMPIAD		11		ART			TEST DRIVE II	ACCOLADE	22		ART		
SUMMER OLYMPIAD		12		ART			TEST DRIVE II THE DUEL	ACCOLADE	18		ART		
SUPER CASTLEVANIA IV		54		ART			TEST DRIVE III	ACCOLADE	33		ART		
SUPER HANG-ON		30		ART			TETRIS	MIRROSOFT	32		ART		
SUPER HUNCHBACK		53		ART			TETRIS		5		ART		
SUPER KICK OFF		50		ART			TETRIS		15		ART		
SUPER KICK OFF		45		ART			TETRIS		4	56	ART		
SUPER MARIO 2		36		ART			THE BUGS BUNNY CRAZY		35		ART		
SUPER MARIO BROS 2		35		ART			THEIR FINEST HOUR	LUCASARTS	28		ART		
SUPER MARIO BROS 3		43	74	ART	TIR	N	THEIR FINEST HOUR		38		ART		
SUPER MARIO LAND		52		ART			THOR	PROEIN.S.A	7		ART		
SUPER MONACO G.P.	U.S. GOLD	34		ART			THREE STOOGES, THE	CINEMAWARE	8		ART		
SUPER MONACO G.P.		36		ART			THUNDER BLADE	U.S. GOLD	14	77			T
SUPER MONACO GP		33		ART			THUNDER BLADE		20		ART		
SUPER MONACO GP		36		ART			THUNDER BLADE		11		ART		
SUPER MONACO GP		41		ART			THUNDER BLADE		7	84	ART		
SUPER OFF ROAD		46		ART			THUNDER BLADE		9	66			AS
SUPER OFF-ROAD	VIRGIN	35		ART			THUNDER FORCE III		42		ART		
SUPER R-TYPE		50		ART			THUNDER JAWS	DOMARK	42		ART		
SUPER R.C.PRO-AM		50		ART			THUNDERBIRDS	FIREBIRD	17	57	ART	MAP	
SUPER SCRAMBLE	GREMLIN	16		ART			THUNDERBIRDS		18	98			A
SUPER SCRAMBLE		14	5	ART			THUNDERBIRDS		18	98			S
SUPER SCRAMBLE		15	56			C	THUNDERCATS		14	76			G
SUPER SCRAMBLE		16	66			A	THUNDERCATS		3		ART		
SUPER SCRAMBLE	MICROIDS	12		ART			THUNDERSTRIKE	FIREBIRD	30		ART		
SUPER SKI		22		ART			TIBURON		15	44	ART	MAP	AS
SUPER SKI		51		ART			TIGER ROAD	CAPCOM	10	66	ART		S+
SUPER SOCCER		9		ART			TIGER ROAD	CAPCOM	11	76			S
SUPER SPACE INVADERS	DOMARK	45	66	ART		G	TIGER ROAD	CAPCOM	11	76			C
SUPER SPACE INVADERS		43		ART			TIGER ROAD	FIREBIRD	5		ART		
SUPER SPIKE V.BALL		42		ART			TIME FLIES		31	112	ART	MAP	
SUPER SPY HUNTER		49		ART			TIME MACHINE		31		ART		A
SUPER TENNIS		51		ART			TIME MACHINE		31		ART		S
SUPER THUNDER BLADE		32		ART			TIME MACHINE		31		ART		G
SUPER WONDER BOY		24	84			T	TIME MACHINE		32	67			
SUPER WONDER BOY III		23		ART			TIME OUT	ZAFIRO	7		ART		
SUPERMAN	TYNESOFT	16		ART			TIME RACE	LORICIELS	31		ART		
SUPERMAN		12		ART			TIME SCANNER	ACTIVISION	17		ART		
SUPER SKI	MICROIDS	7		ART			TIME SCANNER		17	65			T
SUPERSKYWECK	LORICIEL	34		ART			TIME SCANNER		19	110			A
SUPERTRUX	ELITE	13		ART			TIME SCANNER		22	58			AS
SUPERTRUX		14	74			S	TIME SOLDIER	ELECTROCON	29		ART		
SWAP	PALACE	43		ART			TITIN EN LA LUNA	INFOGRADES	18		ART		
SWITCHBLADE		36		ART			TINY SKYWECKS	LORICIEL	53		ART		
SWITCHBLADE	GREMLIN	23		ART			TINY TOON		54		ART		
SWIV	STORIA	37		ART			TIP-OFF	ANCO	45		ART		
SWIV		37	94			G	TITAN	TITUS	17		ART		
TALMIT'S ADVENTURE		54		ART			TITAN		14		ART		
TANK	OCEAN	1	66	ART		C	TITAN		15	56			A
TARGET RENEGADE	OCEAN	1	6	ART	MAP	CS	TITANIC	TOPO	6		ART		
TAZ-MANIA		53		ART									

PROGRAMA	COMPANIA	NUM	PAG	ART	MAP	SYS	PROGRAMA	COMPANIA	NUM	PAG	ART	MAP	SYS
BADLANDS	TENGEN	31		ART			BLASTER MASTER		51		ART		
BADLANDS	TENGEN	35	74			A	BLASTEROIDS	IMAGE WORKS	11		ART		
BADLANDS		36	14			G	BLASTEROIDS		12		ART		
BALLSTIX	PSYGNOSIS	18		ART			BLITZKRIEG	INTERMECINE	38		ART		
BAR GAMES	ACCOLADE	34		ART			BLITZKRIEG BATTLE AT.	INTERMECINE	36		ART		
BARBARIAN	PSYGNOSIS	14		ART			BLOCK OUT	RAINBOW ARTS	23		ART		
BARBARIAN	PSYGNOSIS	8	45	ART	MAP	CS	BLOCK OUT		47		ART		
BARBARIAN II	PALACE	50	59			G	BLOOD BROTHERS	GREMLIN	3		ART		
BARBARIAN II	PALACE	16		ART			BLOOD MONEY	PSYGNOSIS	17		ART		
BARBARIAN II	PALACE	16		ART			BLOOD MONEY		29		ART		
BARBARIAN II	PALACE	6		ART			BLOODWYCH	IMAGE WORKS	19		ART		
BARBARIAN II	PSYGNOSIS	51		ART			BLOODWYCH		18	78	ART	MAP	
BARBARIAN II	PALACE	15	56			M	BLUE ANGEL 69	MAGIC BYTES	33		ART		
BARBARIAN II	PALACE	12	74			S+	BLUE LIGHTNING		20		ART		
BARBARIAN II	PALACE	12	74			S	BLUE MAX	MINDSCAPE	38		ART		
BARBARIAN II	PALACE	17	65			T	BLUE SHADOW		42	48	ART	TIR	N
BARBARIAN II	PALACE	7	49	ART	MAP		BLUES BROTHERS, THE	TITUS	42	52	ART	MAP	
BARBARIAN II	PALACE	21	59			G	BOY NINJA	ALTERNATIVE	10		ART		
BARBARIAN	PSYGNOSIS	14	74			M	BOB MORANE: CABALLERIA	INFOGRAVES	1		ART		
BART SIMPSON'S ESCAPE		46		ART			BOB MORANE: ESPACIO	INFOGRAVES	2		ART		
BART VS SPACE MUTANTS		47		ART			BOB MORANE: JUNGLE	INFOGRAVES	1		ART		
BASKET PLAY-OFF	SMULMORDO	53		ART			BOESLEIGH	DIGITAL	3		ART		
BASKETBALL NIGHTMARE		25		ART			BOMB JACK	ELITE	5		ART		
BATMAN		35		ART			BOMBER RAY		28		ART		
BATMAN RETURNS		0		ART			BOMBUSION	MASTERTRONIC	13		ART		
BATMAN, CAPEO CRUSADER	OCEAN	13		ART			BOMBUZAL	IMAGE WORKS	10		ART		
BATMAN, CAPEO CRUSADER		4	73			M	BOMBUZAL		11		ART		
BATMAN, CAPEO CRUSADER		18	82			G	BOMBUZAL		13	99			G
BATMAN, CAPEO CRUSADER		9	35	ART	MAP	AS	BOMBUZAL		13	96			G
BATMAN, THE MOVIE	OCEAN	18	49	ART	MAP		BONANZA BROS	U.S. GOLD	55				G
BATMAN, THE MOVIE		18	93			C	BONANZA BROS		47		ART		
BATMAN, THE MOVIE		18	98			S	BONANZA BROS		46	32	ART	TIR	X
BATMAN, THE MOVIE		19	112			A	BOOLY	LORICIEL	38		ART		
BATMAN, THE MOVIE		17	6	ART			BORDOINO	ARC	38		ART		
BATTLE CHESS	ELECTRON ARTS	13		ART			BOSTON BOMB CLUB	SILMARILS	42		ART		
BATTLE ISLE	URBISOFT	47		ART			BOTICS	KRISALIS	34		ART		
BATTLE OF OLYMPUS, THE		41		ART			BOULDER DASH		51		ART		
BATTLE OUT RUN		29		ART			BOULDER DASH		50	62	ART	MAP	N
BATTLE SQUADRON	INHERPRISE	34		ART			BRAINACHE	CODE MASTERS	3		ART		
BATTLE SQUADRON		36		ART			BRAT	IMAGE WORKS	38		ART		
BATTLE SQUADRON		25		ART			BRAT		40	62	ART	MAP	
BATTLE SQUADRON		29	78			G	BRAT		40	74			G
BATTLESTORM	TITUS	36		ART			BRAT		41	84			T
BEACH VOLLEY	OCEAN	21		ART			BRICK, THE	DELTA	22		ART		
BEACH VOLLEY		22		ART			BRONX	ANIMAGIC	20		ART		
BEAST BUSTERS	ACTIVISION	46		ART			BUBBLE GOBBLE	FIREBIRD	44		ART		
BEAST II	PSYGNOSIS	29		ART			BURBLE GOBBLE		36		ART		
BLAST II		30		ART			BURBLE GOBBLE		43		ART		
BLAST II		30	125			G	BURBLE GOBBLE		1		ART		
BECLAN	CO	17	66			P	BURBLE GHOST		39		ART		
BESTIAL WARRIOR	DYNAMIC	13		ART			BURBLE+	INFOGRAVES	26		ART		
BEVERLY HILLS COP	TYNESOFT	23	67	ART	MAP	AC	BUDOKAN	ELECTRON ARTS	22		ART		
BEVERLY HILLS COP		22		ART			BUDOKAN	ELECTRON ARTS	39		ART		
BEVERLY HILLS COP		23	74			P	BUFFALO BILL	TYNESOFT	21		ART		
BEYOND THE ICE PALACE	ELITE	3		ART			BUGGY BOY	ELITE	4		ART		
BEYOND THE ICE PALACE		3	30	ART	MAP	AS	BUGGY RANGER	DYNAMIC	31		ART		
BILL AND TED'S		48		ART			BUGGY RANGER		30		ART		
BILL ELLIOT'S MASCAR...	ELECTRON ARTS	1		ART			BUILDERLAND	LORICIEL	40		ART		
BILLIARDS II	MIRROSOFT	45		ART			BUMPY	LORICIEL	15	56			A
BILLIARDS II	INFOGRAVES	41		ART			BUMPY		15		ART		
BILLIARDS SIMULATOR	INFOGRAVES	17		ART			BUMPY		21		ART		
BIONIC COMMANDO	GO	10		ART			BUMPY'S ARCADE FANTASY	LORICIEL	62		ART		
BIONIC COMMANDO	GO	4		ART			BURFING FORCE		52		ART		
BIONIC COMMANDO	GO	6	94			S	BUSHBUCK	ACTIVISION	30		ART		
BIONIC COMMANDO	GO	9	66			A	BUTCHER HILL	GREMLIN	12		ART		
BLACK BEARD		1	39	ART	MAP	A	BUTCHER HILL		20		ART		
BLACK CROWN		44	35				BUTCHER HILL		12	74			S
BLACK CROWN	TORO	41		ART			CABAL	OCEAN	19		ART		
BLACK LAMP		2		ART			CABAL		22	65			C
BLACK LAMP	FIREBIRD	6		ART			CALIFORNIA GAMES	EPIX	30		ART		
BLACK TIGER		21		ART			CALIFORNIA GAMES II	EPIX	42		ART		
BLACK TIGER	CAPCOM	22		ART			CAMPAIGN	EMPIRE	55		ART		
BLACK TIGER		24	82			G	CAPTAN SEVILLA	DYNAMIC	3	10	ART	MAP	MS
BLACK TIGER		25	92			A	CAPTAN TRUENO	DYNAMIC	20		ART		
BLACK TIGER		26	72			T	CAPTAN TRUENO		21	36	ART	MAP	
BLADES OF STEEL		33		ART			CAPTAN TRUENO		22		ART		A
BLADES OF STEEL		36		ART			CAPTAIN BLOOD	INFOGRAVES	7		ART		
BLASTER MASTER		51	68	ART	TIR	N	CAPTAIN FIZZ	PSYCLAPSE	16		ART		



PROGRAMA	COMPANIA	NUM	PAG	ART	MAP	SYS	PROGRAMA	COMPANIA	NUM	PAG	ART	MAP	SYS
SHERMAN M	LORICIEL	38		ART			SOLO EN CASA	U.S.GOLD	46		ART		
SHOGUN	SHOGUN	19		ART			SOLCOMON'S KEY		17		ART		
SHOGUN		20		ART			SOLCOMON'S CLUB		48		ART		
SHOGUN		43		ART			SOLCOMON'S CLUB		48		ART		
SHOGUN		31		ART			SOLCOMON'S CLUB		47		ART		
SHOGUN		14		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		47		ART		
SHOGUN		2		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		4		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		42		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41		ART		
SHOGUN		38		ART			SOLCOMON'S CLUB		41	</			

PROGRAMA	COMPANIA	NUM	PAG	ART	MAP	SYS	PROGRAMA	COMPANIA	NUM	PAG	ART	MAP	SYS
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF	MINDSCAPE	50	88	ART		G	CRAYZ DREAMS III	TTUS	52	58	ART		T
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		44		ART			CRAYZ DREAMS III	CCS	58		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		45		ART			CRAYZ DREAMS III	TTUS	57	87	ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		40		ART			CRAYZ DREAMS III	ACCESS	47		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		34	59	ART		G	CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	41	84	ART		P
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		47	84	ART		G	CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	41		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		45		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	36		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		45		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	54		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		50		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	53		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		31		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	51		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		38		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	19		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		35		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	22		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	20		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		14		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	28		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLANET SHERIFF		54		ART			CRAYZ DREAMS III	CRIME WAVE	26		ART		
CAPTAIN PLANET AND THE PLAN													



## Sabías que...?

Los muchachos de Psygnosis han decidido retrasar durante un tiempo el lanzamiento de uno de sus más esperados producciones. «Lemmings 2. The Tribes», saldrá al mercado en una fecha posterior o lo previsto en un principio. Esto es debido a que, según parece, no están del todo satisfechos con el resultado, y desean que el juego sea uno posado total, que eclipse el anterior programa realizado con estas simpáticas criaturas. Por ello, han querido dar unos retoques de última hora y realizar un trabajo redondo.

Aunque lo verdad, no nos gusta un pelo eso de tener que esperar -es más, esto demuestra que los británicos no son tan puntuales como presumen normalmente-, confiamos en que sea por algo bueno.

Ton sólo nos quedo solicitar a Psygnosis que trabaje tan rápido como sea posible para que podamos disfrutar cuanto antes de los nuevos andanzos de los pequeños roedores. Y que, ¡por favor!, no nos vuelvan a dejar con la miel en los labios.



## LECTORES ARTISTAS



He aquí una prueba de lo que se puede hacer con dedicación y afición. Claro, que también se necesita un buen PC y el «Autodesk Animator». Un logroñés, Jorge Benito Daniel, ha querido demostrar las enormes posibilidades de este programa y nos ha enviado las sensacionales pantallas que publicamos. Sin duda, el chico promete mucho. Además, nos comenta que le gusta bastante la infografía. Si en este campo es tan bueno como en el de la animación, pronto esperamos verlo entre los responsables de los efectos especiales de «Terminator 3». Y si no, al tiempo.

## ¿Cómo?

responderán los fabricantes orientales de clónicas para PC's ante la tremenda bajada de precios que están llevando a cabo los grandes de este área como IBM o Hewlett Packard?

## ¿Por qué?

na resurge, con la misma fuerza que tuvo en otras épocas, la industria del software de entretenimiento español, aunque sea centrándose en mercados más prósperos actualmente como los consolas?

## ¿Cuándo?

comercializarán en nuestro país, como ha ocurrido con el Foot Pedal -el oritilugio que emula los pedales de un coche-, el joystick con forma de volante, que ya puede comprarse en otros países y nosotros aún estamos esperando?

## ¿Qué?

está esperando Atari para lanzar una consola de treinta y dos bits con lo que el mercado sufre una revolución como jamás se ha podido imaginar; algo que parece muy probable que vaya a conseguir con el Folcan?

## HUMOR por Ventura & Nieto



**NOTA.-** Sabemos que sois unos chicos muy inquietos y que os rondan por la cabeza muchas preguntas sin respuesta. ¿A qué esperáis para escribirnos y contarnos qué pensáis? ¡¡Esperamos impacientes vuestras cartas!! Por si todavía queda por ahí algún despistadillo, os recordamos que nuestra dirección es: MICROMANÍA, HOBBY PRESS S.A. C/ De los Ciruelos. nº4, 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).

**FORMIDABLE...** que como pudimos constatar en nuestra visita a lo posado edición del S.I.M.O., celebrado en Madrid, casi todos los tarjetos de vídeo y audio existentes para PC, ya tienen distribución en nuestro país. Na sólo los grandes empresas se dedican a esta tarea, sino que la distribución se produce a nivel nacional gracias a compañías que no quieren perder el tren en este asunto. Os podemos asegurar que ya están circulando auténticos maravillas, que potencian el PC a un nivel hasta ahora prácticamente desconocido, realizando auténticas virguerías en cuestión de gráficas y música.

**LAMENTABLE...** que con lo llegado de las navidades se va a dar el problema de todos los años por estos fechas; lo introducción en nuestro mercado de numerosos clónicos no autorizados de las consolas más vendidas. Aprovechando el tirón de ventas navideño y lo ignorancia de muchos padres que na consultan a sus hijos para darles una sorpresa, se va a dar mucha galo por liebre.

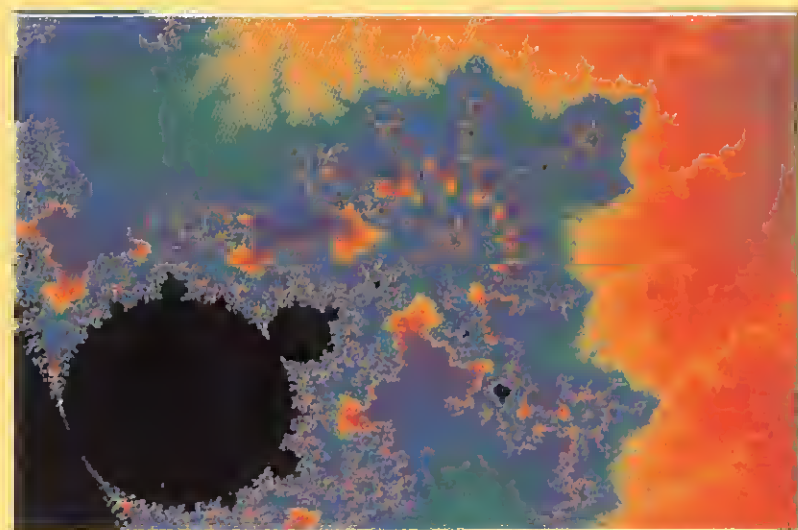




# IMÁGENES SINTÉTICAS:

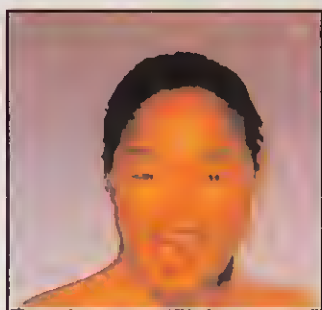
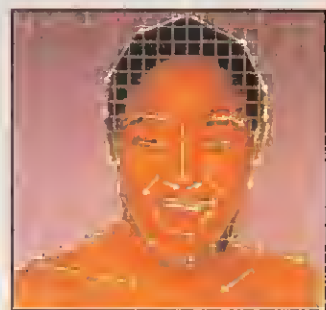
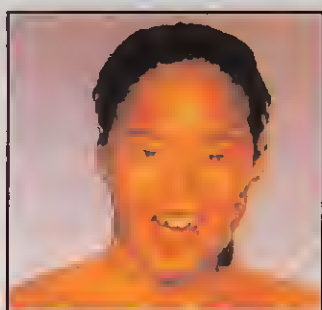
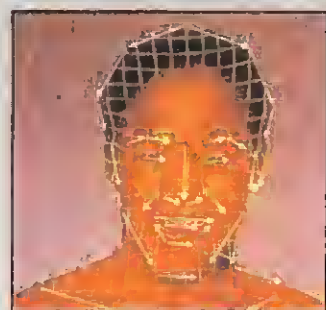
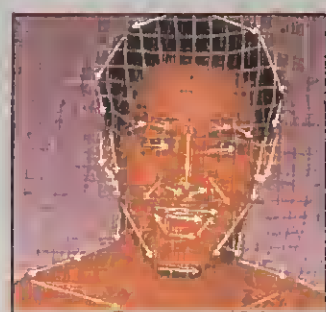
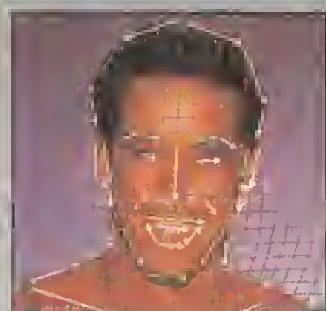
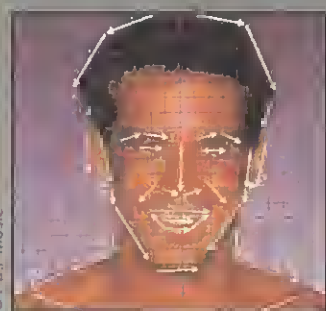
Sin duda, la que más sorprende a las profanas de cualquier avance tecnológica es la materialización de éste en imágenes. La vista es el sentido humano más efec-tista y más impactante a la hora de recibir impulsas. Esta es algo que canación muy bien las organizadares de SIGGRAPH'92. Sabían que la base que permiten cer-támenes de ese tipa san las espectaculares imágenes infagráficas a de síntesis. Imágenes generadas, made-ladas, canstruidas par media del ardenadar.

Estadas Unidas es el país lider en estas nuevas técnicas y esa es la razón par la que Chicaga ha sida la sede del SIGGRAPH' 92. Desde allí nas llegaran las increíbles imágenes de la película «Terminatar 2». ¿Recardáis a las T-1000 cuanda su cara se abre en das mitades, las vídeas de Michael Jackson a las cartinillas de miles de par-tículas de Telemadrid? Es, en definitiva, el ardenadar al servicio del arte.



Impresionante y colorista imagen de la creación «Mandel Splat», realizada por el grupo Booker C. Bense. Se trata de una mezcla de motivos astronómicos y genéticos.

## MORPHING, O EL SALTO DEL NEGRO AL BLANCO



Cualquiera que haya visto el video musical «Block ar White» de la estrella de rock Michael Jackson, se habrá quedado alucinado con la secuencia final del mismo. En esta podíamos ver cómo la hermosa cara de una joven se iba transformando en distintas rostras diferentes. Facciones de distintas razas humanas se paseaban por la pantalla de nuestra televisión, por medio de una perfecta fusión de ojos, cejas, bocas, cabellos, etc. Era un ejercicio de yuxtaposición completamente natural. La campaña que realizó este «milagra» estuvo presente en SIGGRAPH'92. Se llama Pacific Data Images (PDI) y explicaron los principios de la técnica Morphing, que es el nombre que recibe este revolucionaria sistema de transformación. Estos consisten en interpolar los valores intermedios de las caras hasta conseguir la transición deseada. En el caso de PDI, la imagen de partida y la imagen final son descompuestas en vectores superpuestos sobre las aristas principales de las caras, que luego se cambiarán de inclinación y longitud para llegar hasta la cara intermedia. El color de la piel y todos los otros factores se interpolan de la misma forma. El resultado final es, como pudisteis ver, espectacular.

También dentro del mismo video de Michael Jackson, podíamos ver al cantante negro convirtiéndose en una hermosa pantera negra, como por arte de magia. Esto también es infografía. La misma que encontramos en imágenes televisivas que nos muestran coches transformándose en enormes felinas, o ciudades cosmopolitas en paisajes desérticos. En Chicago se habló incluso de sencillos programas de Morphing que podrán correr sobre PCs en un corto periodo de tiempo.

## ACTORES DE DIS



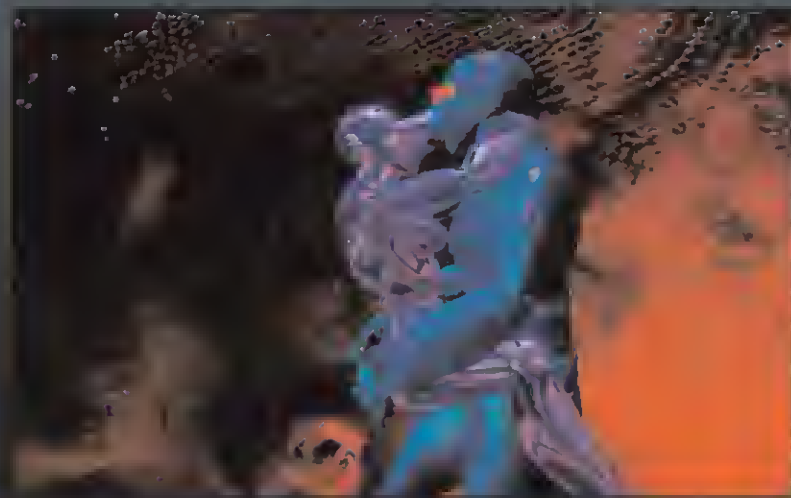
En SIGGRAPH'91 la imagen infográfica más comentada fue la de un actor electrónico, Robert Patrick, que encarnaba a T-1000, un terminator metamorfo capaz de adoptar las más insospechadas apariencias gracias al Morphing. SIGGRAPH'92 parece confirmar dicha tendencia: las películas no necesitarán actores ni decorados. También será posible reunir a los famosos de Hollywood de todos los tiempos, y en su mejor momento.

Si Industrial Light and Magic, empresa de George Lucas, se encargó de «Terminatar 2», para dar forma a los protagonistas sintéticos de «El Cortador de Césped» fue necesaria la colaboración de

distintos grupos creativos: Angel Studios y Xaos Inc. Esta película, cuyo título original es «El hombre de la segadora» («The lawnmower mon»), contó o los especialistas reunidos en el teatro electrónico. En varias secuencias, los actores electrónicos metamorfosean sus cuerpos generados por ordenador para adaptarse a sus impulsos eléctrico-sexuales. La primera escena de cybersexo jamás rodada.

Hay otros actores electrónicos más impersonales y numerosos. En «Batman vuelve», los miles de murciélagos que se obaten sobre la multitud de Gotham City son en realidad imágenes infográficas creadas por Video Images Associates.

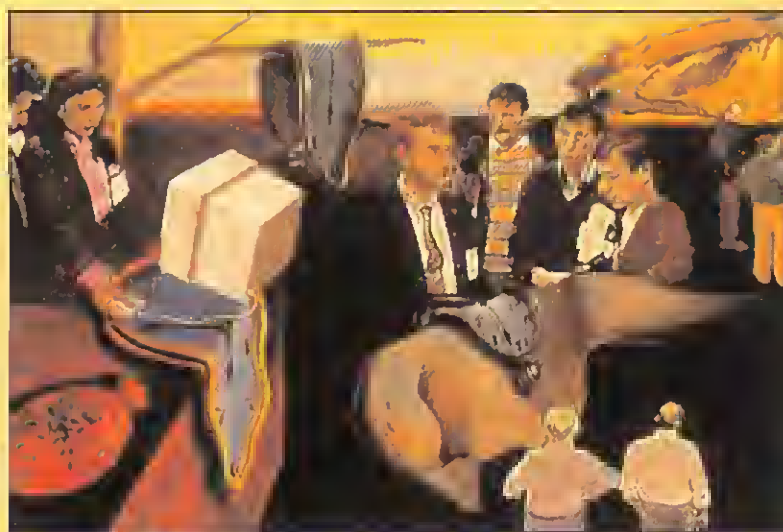
«Fengully... la última selva





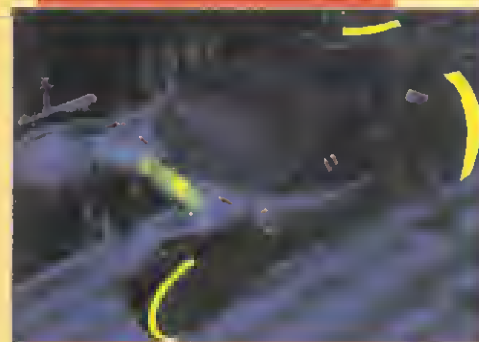


«The Last Halloween» es el nombre que recibe esta cinta de la firma PDI. Las criaturas que aparecen en la misma son realmente originales.



En «Starving Computer» (Ordenadores hambrientos), la influencia de Salvador Dalí es más que evidente. Sus creadores son los americanos N.Y.I.T.

## MODELER PRO



**¡Nunca antes se había visto un programa de diseño en 3D como el Modeler Pro! Con esta contundente frase publicitaria, la compañía Vidi (Visual Information Development, Inc.) promociona su programa de diseño gráfico en tres dimensiones para los ordenadores Macintosh. Sus herramientas son iguales a las utilizadas en «Freehand» a «Illustrator». Por esta, la facilidad en el manejo de «Modeler Pro» es enorme, al igual que sus prestaciones. Para funcionar perfectamente necesita cinco megas de RAM y ochenta megas de disco duro. Es decir, un IIfx a un Quadra.**

## EL GRAN TEATRO DEL MUNDO INFOGRÁFICO

Como ya os comentábamos en el número anterior, el Electronic Theatre fue el centro de atracción de SIGGRAPH'92. Este enorme auditorio de la firma McCormick Place estaba continuamente lleno de gente, deseosa de ver las increíbles imágenes sintéticas que allí se presentaban. Las cintas proyectadas se dividían en tres apartados: Arquitectura, Arte y Publicidad.

Con referencia al primero, la feria de Chicago mostró dos interesantes documentales realizados por medio de técnicas infográficas y basados en trabajos arquitectónicos llevados a cabo en España. Además, ambos tenían que ver con los dos acontecimientos culturales más importantes que se dieron en nuestro país el pasado año. Nos referimos a la Exposición Universal de Sevilla y a las Olimpiadas de Barcelona. El primero se titulaba «Pavillion De La Once» y explicaba, paso a paso, el proceso de construcción del pabellón de la ONCE en la Expo. Su duración era de una

hora y veinte minutos y estaba producido por la compañía americana EDE Infographics. «The Wind To Barcelona» reproducía fielmente todo el proceso de transformación que experimentó la ciudad condal con motivo de los juegos de verano. Parques, barriadas, pasos subterráneos, grandes avenidas, etc..., todo fue modificado, y ese fenómeno evolutivo fue recogido por las cámaras de One Heart Inc., y posteriormente tratado infográficamente por potentes ordenadores.

En el apartado de Arte, SIGGRAPH'92 mostró otro filme sobre Barcelona, con el título «Laberinto, postales de Barcelona» y realizado por la firma española Animática bajo el encargo de la televisión catalana. De este trabajo español ya tuvimos oportunidad de hablaros en nuestro extra de verano, número 49, cuando hicimos una entrevista al consejero delegado de Animática, señor Xavier Berenguer. Como os contamos entonces, este ambicioso

proyecto español ya ha sido emitido por TV3, consiguiendo una gran aceptación por la calidad de sus imágenes y su ambiciosa concepción. «Venus and Mars» fue otro documental, dentro del apartado de Arte, realmente interesante. En el mismo se podía observar el proceso evolutivo de formación y desarrollo de los planetas Venus y Marte, diseñados infográficamente a partir de las fotografías obtenidas por satélites. Su duración es de dos horas y trece minutos y está realizado por la compañía Play Eales. En la misma línea temática se encontraban «Off the Map», «Lost Ground» y el impresionante «Jaguar Moon», un estudio de la fauna y la astronomía, mezclado de una forma espectacular.

El apartado de Publicidad fue el más visto por todos los asistentes de SIGGRAPH'92. Zapatillas de deporte, herramientas de bricolaje, empresas de transporte, desinfectantes bucales, envases para líquidos, chocolatinas..., todo tipo de productos eran anunciados mediante increíbles imágenes sintéticas. Destacaron «Ryder Transportation Solutions», «Bosch "Map"», «Innatable Smarties», «Listerine "Knight"» y «Tetra Pak "Lunchbox"».

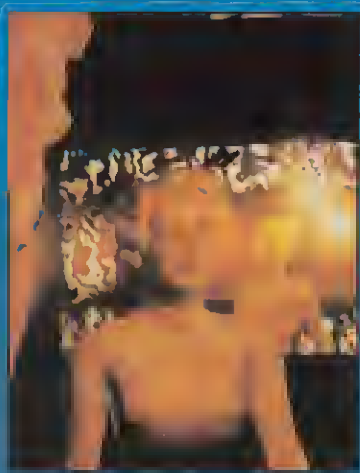
En total, fueron más de cincuenta las producciones proyectadas en el Electronic Theatre. La calidad de las mismas dejaba ver el gran paso que se ha dado. Lo que hasta hace poco solamente era un sueño o un ejercicio informático costosísimo, ahora se va convirtiendo en una realidad más que palpable. Las distintas artes ya pueden ver reflejadas sus fantasías, sin ningún tipo de impedimento. Gracias a la infografía el arte llega a todo el mundo puesto que las imágenes sintéticas ya están en la calle.

Alberto Arnedillo y Alejandro Sacristán



Bajo el original título de «Canasta cobarde», la compañía Rhythm & Hues realizó un espectacular anuncio comercial para la marca de zapatillas deportivas Reebok. En esta historia infográfica una singular canasta de baloncesto se niega a ser encestanda por gigantesca pivat. Las imágenes conseguidas son espectaculares.

## CO DURO



tropical» es una de las films de animación más impactantes de las últimas años. La infografía al servicio de la ecología. Las técnicas de animación por ordenador producen al espectador la sensación de estar dentro de una verdadera selva tropical. Kraye Films ha integrado la tecnología del ordenador con la tradicional de dibujos animados, construyendo 40.000 fotogramas, casi el 30 por ciento de la película. Por ordenador se ha delineado, entintado y pintado, se han generado por computadora decarados y hábitats naturales en 3D.

«Personalidades líquidas» es obra de Karl Sims, para Thinking Machines Corporation. Karl Sims es un biólogo formado en el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT). Desarrolla sus imágenes digitales a partir de códigos genéticos que determinan el crecimiento de las plantas a calculando al mínimo detalle el compartimiento físico de las líquidas.

Nos quedamos con una reflexión de Ivan Sutherland, pionera de la Realidad Virtual, sobre los imágenes infográficas «La pantalla del ordenador es una ventana por la que se ve el mundo. El desafío es conseguir que ese mundo parezca real».



# ESTE VA A SER UN AÑO DE ACCIÓN



Bienvenido, de nuevo, a la **Acción**. Has llegado en el momento justo. No hace falta que busques más, ni que preguntes desesperado a las gentes. Aquí tienes la revista que necesitabas.

La que más **Acción** puede ofrecerte. Y prepárate. Porque para el segundo número de **Nintendo Acción** hemos preparado una cantidad de temas que no te dejarán parar ni un segundo. Con una guía del Street Fighter II, -uno de los juegos más activos del momento-, con la presentación de Legend Of Zelda, -un cartucho que acaba de salir pero que ya tiene la vitola de clásico-, y con la mayor cantidad de trucos que jamás hayas visto. Con todo para las consolas **Nintendo** y para los jugones más **Nintendo**.

## En Enero, a la venta el nº 2



# VIDEO CONSOLAS

## UN TORNADO DE DIVERSIÓN TAZ-MANIA

● GAME GEAR  
● Arcade

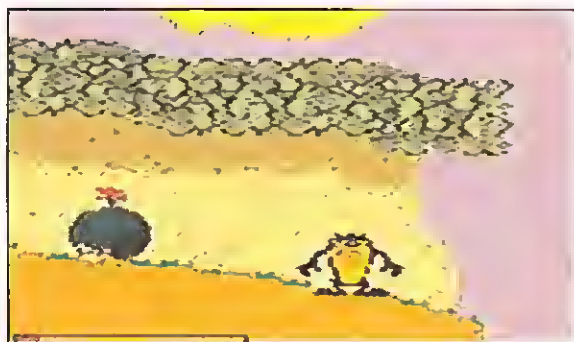
**S**in duda todos conocéis a Taz. Un divertido demonio que es capaz de comerse de un bocado todo aquello que se le ponga a su alcance. Es por ello, que ha decidido entrar en el libro Guinness de los records como aquel que ha cocinado (y después comido, clara está), la mayor tortilla de todos los tiempos. Y para poder realizar dicha tortilla tendrá que conseguir un huevo muy especial.

Pero el problema es que dicho huevo sólo se encuentra en lo más remoto de una tierra peligrosa y despoblada. Para llegar a ella tiene que atravesar varios territorios de los que ni tan siquiera ha oído hablar. Viajará a través de la selva y los bosques, el país

de los hielos donde todo está congelado, cavernas y minas tan oscuras como su estómago e, incluso, tendrá que

cruzar un mar, pero no o nado, sino sobrevolándolo. Increíble ¿verdad? Para realizar esta tarea, Taz tiene la facultad de girar sobre sí mismo a una velocidad de vértigo y arrasar con todo lo que se le ponga por delante. Además, también puede saltar por encima de obstáculos y enemigos, o mezclar ambas cualidades. Sin embargo, todo esto provoca un gasto de energía considerable, con lo que tendrá que comer lo primero que se encuentre.

A pesar de que hace algún tiempo debutó en las consolas mayores de Sega, a este simpático perso-



GAME GEAR

naje ahora le ha llegado el momento de visitar la menor de la familia. Y no ha podido hacerlo con más éxito del que en principio se pueda pensar. Posee toda la velocidad y odicción que los anteriores, lo cual es de agradecer. Aunque bien es verdad que las diferencias entre la Master System y la Game Gear se están reduciendo tanto, que es difícil adivinar qué juegos son de una y cuáles de otra.

Tanto los gráficos del protagonista como los fondos y decorados del juego están bien realizados por la que no se puede llegar a pensar que las posibilidades de la consola se han desaprovechado.

Los movimientos son todo lo rápidos que un juego de estas características con una acción trepidante puede precisar, sobre todo cuando Taz hace su movimiento favorito. Además de todo esto, está el gran número de fases que posee, lo que puede llevarnos a un estado de adicción tal, que nadie nos podrá despegar de los controles de la consola.

En definitiva, se trata de un gran arcade que hará las delicias de todos y cada uno de nosotros. Seguro.

O.S.G.



## NO TODO ES DE COLOR ROSA

### SUPER SKWEEK

● LYNX  
● Puzzle

**E**ste pequeño personajillo, que tiene cierta predilección por el color rosa, llega a lo portátil de Atari con uno buena carga de odicción. Nuestra misión será ahora conquistar cinco islas, las cuales están habitadas por multitud de monstrillos diabólicos dispuestos a impedirnoslo.

Cada isla tiene la nada despreciable cifra de ¡50! niveles. Para conquistarlas, Skweek deberá pintar todos los niveles de rosa, pero como el titular dice, "no voy a ser un camino de rosas". Dispondremos de una gran variedad de or-



LYNX

mas y ayudas para acabar con nuestros enemigos. Tendremos que prestar especial cuidado en recoger las monedas, para poder comprar en la tienda las ayudas que nos venden. Y nos encontramos con una dificultad añadida, que es el tiempo límite de que disponemos para acabar los niveles.

Este cartucho mantiene el nivel de calidad de la versión de ordenador. Se han reproducido todos los niveles y el desarrollo del juego. Los gráficos son estupendos al igual que su sonida. Además hace trabajar al máximo las características técnicas de lo Lynx. En cuon-



LYNX

to a la adicción, un desarrollo simple de paso a una jugabilidad super que garantiza la diversión.

E.R.F.



## EN BUSCA DEL REGALO PERDIDO MICKEY'S DANGEROUS CHASE

● GAME BOY  
● Arcade

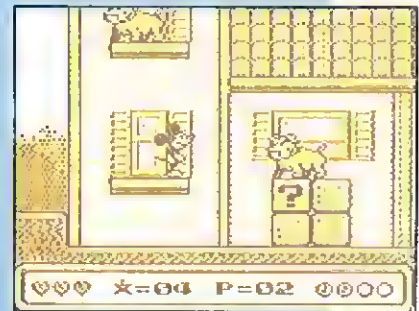
**A**manecía un día como otro cualquiera en la ciudad de Ratolandia. Un día normal, sino fuera porque era el cumpleaños de Minnie, la novia del ratón más famoso de todos los tiempos. Mickey había decidido hacerle un regalo sorpresa para, a continuación, invitarla a cenar en uno de los restaurantes más famosos de la zona. La velada parecía perfecta: tenía la reserva hecha y el regalo ya comprado. Pero cuando se acercaba la hora de ir a recogerla, se dio cuenta de que había desaparecido. En ese momento el teléfono sonó. Era su inseparable amigo Goofy. Este le dijo que mientras él estaba fuera alquilando un smoking, Big Bad Pete acababa de regresar a la ciudad, dispuesto a vengarse de anteriores afrentas causadas por el ratón.

Mickey decidió entonces ir en su búsqueda, pero antes llamó a Minnie para contarle lo sucedido. Acordaron encontrarse en la cafetería de la plaza e ir en busca del regalo. Goofy también se presentó en el lugar acordado para intentar ayudarlos en todo lo posible. Ahora nos toca a nosotros decidir si queremos acompañarlos en esta arriesgada aventura a través de los cinco niveles que componen el juego. Estos son: la ciudad, el bosque, la montaña, la zona industrial y el distrito financiero, donde en la parte más alta del edificio nos encontraremos con Pete.

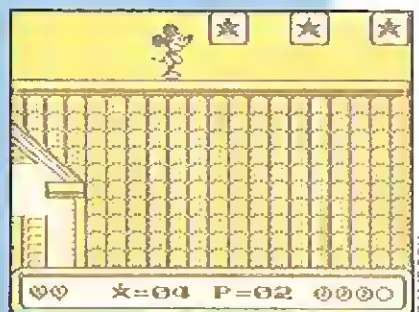
Cada uno de estos niveles se compone de tres fases. La última es diferente de las dos primeras, ya que tendremos que usar diferentes medios para atravesar el último obstáculo antes de pasar al nivel siguiente. Así, usaremos una barca, cogeremos unos globos, o conduciremos nuestro coche de vuelta a la ciudad. Nuestra tarea podrá ser cumplida por Mickey o Minnie, según elijamos. Para librarnos de los enemigos iremos recogiendo unos bloques de piedra que lanzaremos contra ellos al estilo del Mario Bros. Por el camino deberemos ir cogiendo determinados objetos que nos repondrán la vida perdida en la aventura de diferentes formas.

Pasando ya a la cuestión técnica, os diremos que tanto gráficos, movimiento y sonido poseen un alto grado de calidad, difícil de ver en nuestras portátiles con la asiduidad que todos deseáramos.

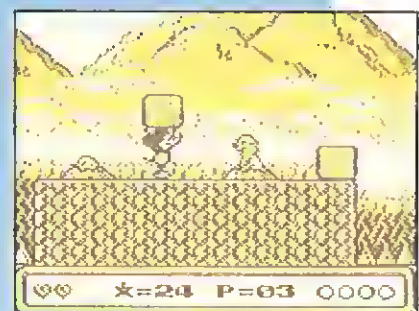
O.S.G.



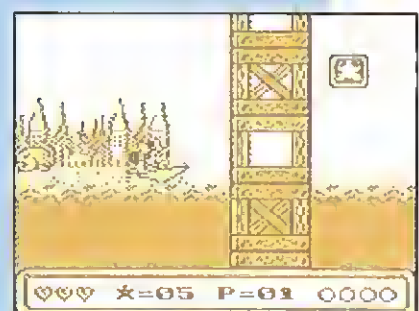
GAME BOY



GAME BOY



GAME BOY



GAME BOY



# VIDEO CONSOLAS

## A ESPADAZO LIMPIO SWORD MASTER

● NES  
● Arcade

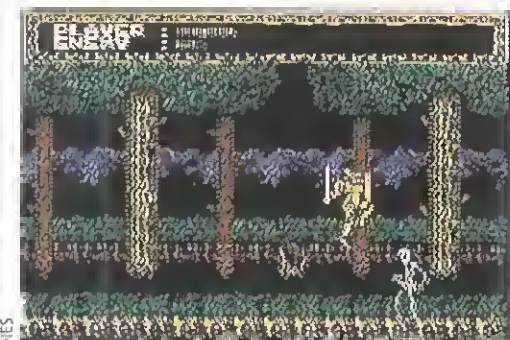
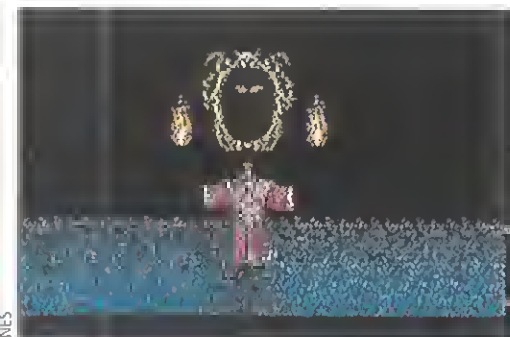
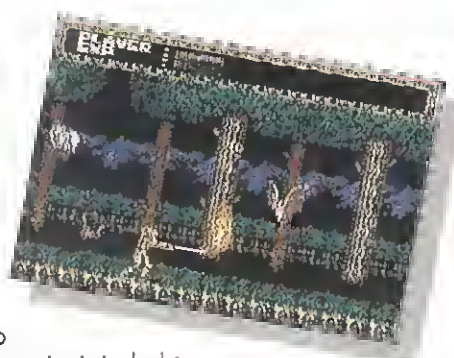
**H**abían pasado muchos años desde tu partida del reino de Eledar. Tu marcha, irremediable después de la pequeña aventura con la hija del rey, terminó siendo más beneficiosa de lo que en principio habías imaginado. Has pasado de ser un tímido muchacho, al que le asustaba todo lo relacionado con guerra, luchas y sangre, para convertirte en una máquina casi perfecta de matar. Tu estancia en WarriorLand estuvo llena de sorpresas y dificultades desde el principio, pero un poder sobrenatural te ayudó desde tu llegada. Ahora, tras vivir en el destierro durante casi diez años, vuelves al hogar. En este tiempo las cosas han cambiado mucho. El mal domina la tierra que en otro tiempo te vio nacer.

Te diriges a toda prisa al castillo del rey. El te informa de lo sucedido en tu ausencia: "Al poco tiempo de tu partida, un poderoso mago acompañado de Vishok, el dios serpiente, llegó a mi castillo y raptó a mi hija. Desde entonces la calamidad y la pobreza se extendieron por la región. Los secuaces de Vishok se adueñaron de todo. Por eso estás aquí. He conseguido traerte de regreso al hogar que nunca debiste abandonar. Confío en ti."

Tu misión no va a ser nada sencilla. Siete niveles te aguardan repletos de enemigos que sólo tienen un objetivo en su mente. Destruirte cueste lo que cueste, sin importar los métodos que utilicen. Al final de cada nivel te espera un enemigo de mayor poder que los anteriores. Tendrás que agotar su barra de energía antes de que él pueda hacer lo propio con la única de que dispones. Como ayuda contaréis con la magia que proporcionan algunos objetos en poder de ciertos enemigos, al igual que pociones de energía, las cuales os repondrán una o dos líneas de vuestra barra. Los enemigos, aunque numerosos, son más fáciles de eliminar de lo que en principio puedas pensar. Un buen uso de la conocida técnica salto, golpe y retirada te resultará muy efectiva.

En lo referente a los gráficos del programa, éste usa un triple scroll de pantalla, algo pocas veces visto en nuestras consolas de ocho bits, con gran colorido aunque un poco repetitivos. La sintonía que nos acompañará a lo largo de nuestra aventura se ajusta a la perfección a lo que un programa de estas características requiere, aunque sin llegar a impresionar al personal. Lo mismo podemos decir del control del personaje, sencillo y sin complicaciones. La dificultad está muy bien medida, con lo que no sufriremos las típicas rabietas, porque no podamos pasar de tal zona. En definitiva, un buen arcade con el que disfrutar.

O.S.G.



## LA FURIA QUE LLEGÓ CON LA CRUELDAD DRAGON'S FURY VERSUS CRUE BALL

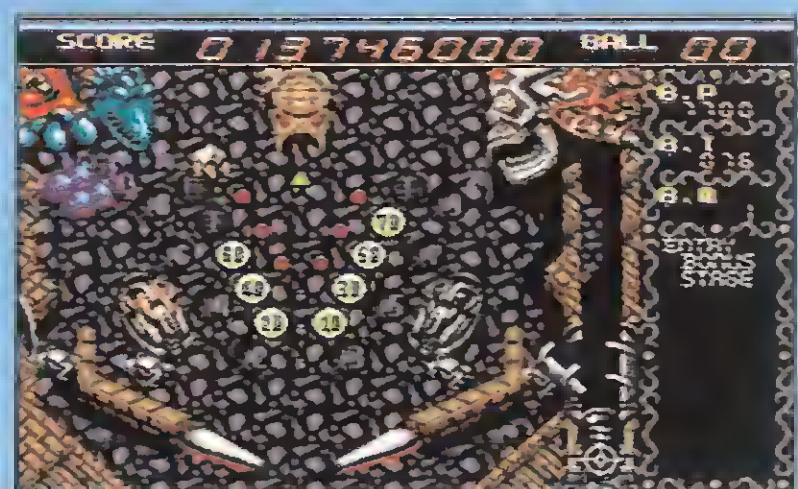
● MEGA DRIVE  
● Pinball

**A**provechando la llegada a nuestro país de dos fantásticos cartuchos para Mega Drive inspirados en los clásicos pinballs de las recreativas, vamos a intentar mostraros las características más sobresalientes de ambos juegos, con objeto de conocer con detalle qué pueden ofrecernos cada uno de ellos.

Comenzamos por sus argumentos. Aunque, al igual que ocurre en la mayoría de los programas del género, éste es un aspecto secundario en el desarrollo, cada uno tiene una ambientación diferente.

En «Dragon's Fury», por ejemplo, nos movemos en la Edad Media. Seremos testigos de excepción de combates a muerte entre caballeros y observaremos como los inocentes son torturados por la mismísima Inquisición. También veremos dragones pululando por ahí e incluso brujas dispuestas a convertirse en sapos o algo parecido. Este desalentador panorama se verá compensado por nuestra actuación. Con una simple bola de hierro podremos hacer frente a todos los enemigos que nos impiden conseguir nuestro objetivo final: lograr un billón, con B. de puntos. Algo solamente reservado a los auténticos expertos.

Por el contrario, «Crue Ball» se sitúa en un escenario más cercano a nuestra época, desarrollando todas sus posibilidades en un futuro no muy lejano. En esta ocasión la ambientación es parecida a la que una banda de rock duro



nos puede ofrecer, ya que es precisamente la música la base del juego.

Dispondremos de nueve niveles, que los programadores han bautizado como nueve niveles de volumen, distintos. Cada uno de ellos posee su propia canción, compuestas por el prestigioso grupo de heavy metal Motley Crüe. Y puede que, debido a ello, uno de los componentes de la banda aparecerá en algunas escenas de la partida. Algo alucinante.

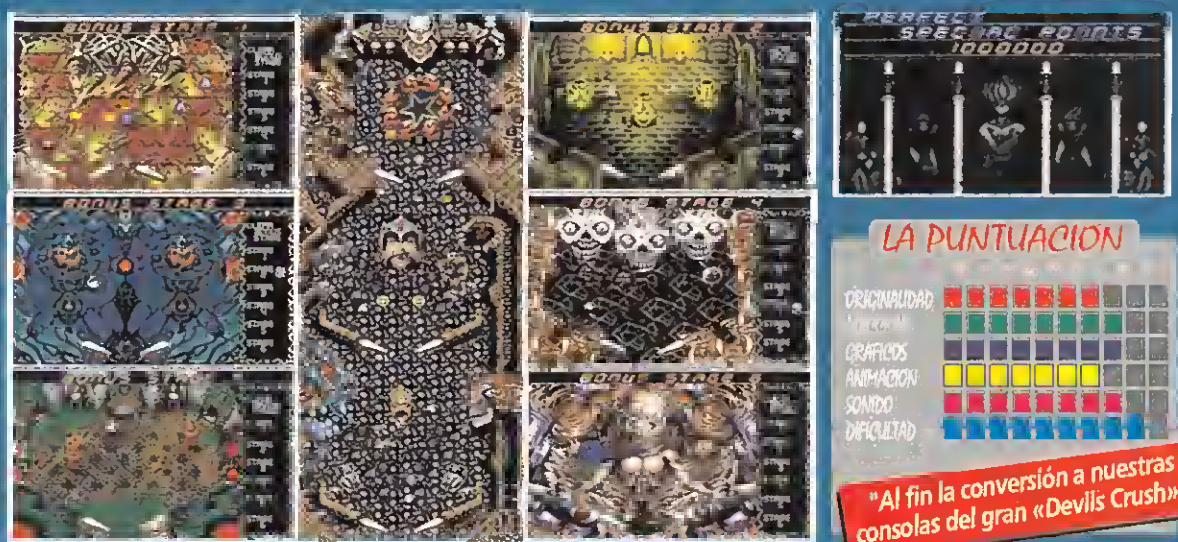
Si bien el argumento de un juego es importante en cual-

quier tipo de programa, en éste que ahora nos ocupa, como ya reseñábamos antes, lo suele ser más el aspecto gráfico. Así que echad un vistazo a los tableros que en estas mismas páginas reproducimos, y volved después a estas líneas.

¿Ya los habéis observado con detenimiento? Bien, ahora vamos a ver en detalle las características de cada uno de ellos.

En primer lugar reseñar que la calidad de los dos tableros están realizadas con gran cuidado. Sin embargo, el pinball ambientado en la Edad Media dispone de

### DRAGON'S FURY









# VIDEO CONSOLAS

## EL POLICÍA DEL FUTURO ROBOCOP 3

● SUPER NINTENDO  
● Arcade

Nuestra policía cibernética preferida va a tener que enfrentarse una vez más al crimen. Y, como el capitán general de la policía decía en la primera película, "el viejo Detroit está enferma". Enferma de decadencia y de corrupción. Sus calles están invadidas por miles de Splatter Punks, a punkis aplastadores, y están haciendo hanar a su nombre. Por si esto fuera poca, las fuerzas de los Rehabs arrasan todo lo que encuentran a su paso, al estilo del huracán "Andrew". Y como no hay das sin tres, los jefazos de la O.C.P., compañía que fabricó a Robocop y que controla el departamento de policía de Detroit, han decidido enviar a su gran creación de nueva para arreglar la vieja ciudad.

Por lo menos, y como la industria armamentística ha evolucionado mucho desde la primera aventura de Robocop, ahora dispondrá de sofisticadas y super-destructivas armas; una pistola láser, un lanzallamas y un enarme bazooka lanzallamas. Pero, la munición de estas armas no es ilimitada, por lo que va a tener que utilizarlas en los momentos críticos. Lo que sí es ilimitado

son los puñetazos que va a poder dar con su puño de acero y kevlar.

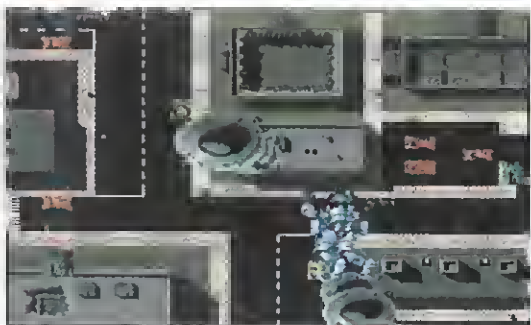
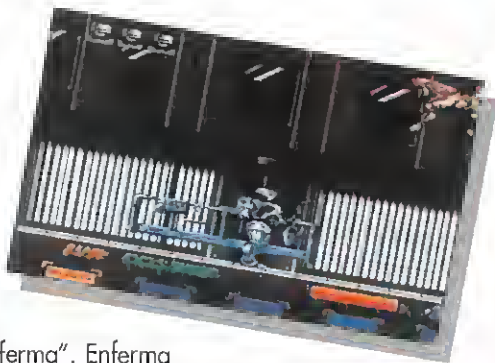
Sus compañeros policías lo han querido ayudar y le han provisto de numerosos items. Estos, proporcionarán, al brazo metálico de la ley, ayudas como: recargas de munición de las diversas armas, pistolas que disparan en las tres direcciones, recargas de energía, combustible extra para el reactor, etc. Todo lo anterior le va a venir que ni pintado, pues su misión no es nada sencilla.

La realización técnica corresponde a la que Ocean nos tienen acostumbrados, es decir, excelente. Si bien presenta pocas innovaciones, se puede decir que a nivel de gráficos, música y

sonidos sobresale del resto. Los gráficos son realmente tan buenos que parecen ser los de la máquina recreativa. La música es digna de ser el número uno de las discotecas. Gracias a los efectos sonoros, y si encima los aías con unos auriculares estéreo, parece que estemos dentro de la pantalla. El scroll, tanto el horizontal como el vertical es suave y preciso. La animación del movimiento no sólo de Robocop sino también la de los demás artefactos y personajes está muy bien realizada, lástima que el movimiento sea un tanto lento para lo que en este tipo de videojuegos es habitual.

Si a esto añadimos la gran cantidad de balas, misiles y enemigos que nos vamos a encontrar en pantalla, habrá que concluir que el juego no es precisamente nada fácil. Pero esto es algo a la que vosotros, expertos y hábiles arcademaniacos, ya estáis acostumbrados, ¿o no?

A.T.I.



## RÁPIDO, MÁS RÁPIDO, RAPIDÍSIMO SONIC 2

● MASTER SYSTEM  
● Arcade

El erizo más rápido del mundo ataca de nuevo, y esta vez no viene solo. Aterrizando en la Master System llega Sonic, para engancharnos nuevamente a su frenético ritmo, capturando anillos y haciendo que quememos los mandos de nuestras consolas luchando contra los péfidos planes de su mayor enemigo, Robotnik.

Tras su enfrentamiento con el malvado Dr., el simpático erizo pudo por fin descansar, al tiempo que se dedicaba a aumentar su círculo de amistades. Así conoció a Tails, un zorro que tenía la particularidad de poseer dos colas. Sin embargo, la inquietud propia de Sonic le hizo marcharse en busca de esa acción que tanto deseaba.

Al regresar a South Island se encontró con una desagradable sorpresa, sus amigos habían desaparecido. El malvado Robotnik había atacado de nuevo, raptando a Tails y a todos los animales de la isla, recluyéndolos en un lugar llamado Huevo de Cristal. Sólo los liberaría si recogía para él las seis Esmeraldas del Caos. Sonic pensó que dos eran compañía y tres multitud, y como le caía mejor Tails que Robotnik, se

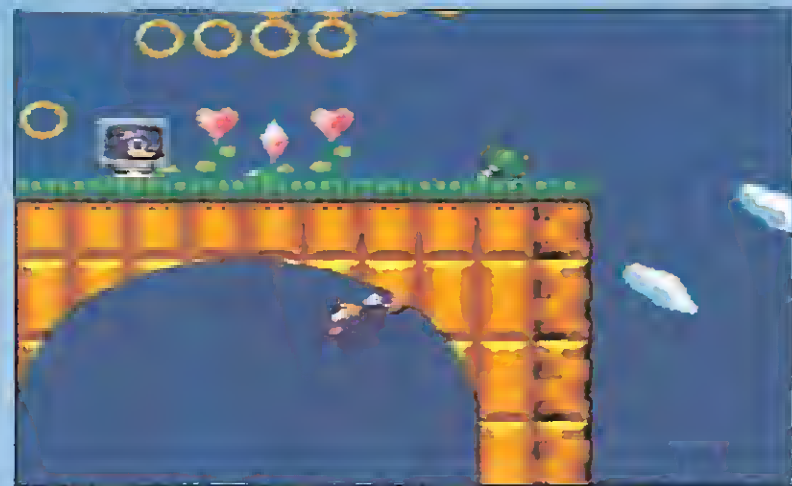
dijo a sí mismo que éste era el que debía desaparecer.

Sonic debe atravesar seis zonas. En la última (el Huevo de Cristal), nuestro amigo se en-

frentará a Robotnik. Nuestra tarea a lo largo de estas fases consistirá en recoger cuantos más anillos, mejor: encontrar todas las gemas y evitar a todos los enemigos que Robotnik ha puesto en nuestro camino, hasta liberar a todos los animalillos y a Tails. Además, tendremos que saltar sobre miles de plataformas, volar en ala delta, bucear por el fondo de los lagos y buscar y encontrar montones de pantallas secretas. Éstas pueden conceder a Sonic jugosos bonus y gran variedad de items que proporcionan inmunidad temporal, velocidad y vidas extras. Y cómo no, todo ello con la endiablada rapidez de la que Sonic siempre hace gala.

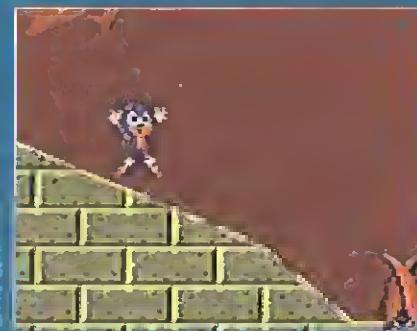
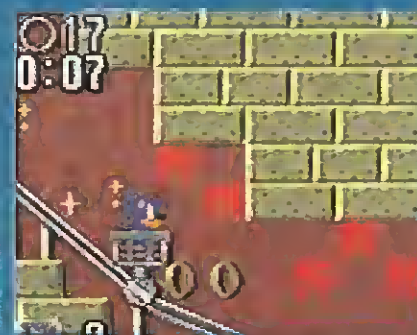
Exceptuando unos gráficos algo más simples y el sonido, la versión de Master de «Sonic 2» es tan divertida y adictiva como la de Mega Drive. Por el resto, no podemos más que dar nuestra enhorabuena a Sega y a Sonic, por alegrarnos, a dúo, nuestro tiempo libre con juegos tan estupendos como éste.

F.D.L.



### VERSIÓN GAME GEAR

**Sensacionol, al igual que los de sus hermanas mayores. Se podría decir que es idéntica a la de Master en todos los aspectos, gráficas, sonidos y de odicción. Sin embargo, existen un por de importantes diferencias, que hacen que nos decontemos ligeramente por lo versión por lo portátil de Sega. En primer lugar, su dificultad es bastante más elevada en determinadas mamentas. Y par si esta na bastara, la velocidad del juega es sensiblemente mayor. El mapeado se ho montenida intacto de una versión a otro. Par toda ella, creemos que debe quedar bastante clara que aquellas poseedores de uno Game Gear, tienen ante sí un juega sensacionol. Na la deberian pasar por olta si lo que les gusta es la acción y la diversión a roudoles, dos cosas de las que «Sanic 2» tiene paro dar y tomar.**



poseedores de uno Game Gear, tienen ante sí un juega sensacionol. Na la deberian pasar por olta si lo que les gusta es la acción y la diversión a roudoles, dos cosas de las que «Sanic 2» tiene paro dar y tomar.





# El Cerebro de la Bestia



Solo...  
**16.990 PTAS.**  
+IVA\*

La consola más Super tiene ahora un precio demoledor.  
Con el CONTROL SET™ de SUPER NINTENDO disfrutarás del impresionante poder de EL CEREBRO DE LA BESTIA a un precio alucinante. Más de 32.000 colores, efectos en tres dimensiones, sonido stereo digital, múltiples scrolls simultáneos, chip MD-7 y otras muchas bestiales características te están esperando.

Busca lo Super sólo en SUPER NINTENDO.

\*PVP final recomendado: 19.540 Ptas. Ptas. IVA incluido.

## o Acompañado

Nadie podrá acompañar mejor a tu SUPER NINTENDO que Mario.  
SUPER NINTENDO y SUPER MARIO WORLD. Juntos a un precio nunca visto. Descubre 96 fantásticos mundos en su última y más divertida aventura.

**22.990 PTAS.**  
+IVA\*

\*PVP final recomendado 26.440 Ptas. IVA incluido.

Nunca antes has visto nada igual.  
SUPER NINTENDO más los dos juegos que encabezan la lista de éxitos en el mundo entero, a un precio super.

**SUPER MARIO WORLD**, con Mario superándose a sí mismo.

**STREET FIGHTER II**, el único con 16 megas de auténtica acción en un solo cartucho ¡alucinante! Sólo con SUPER NINTENDO podrás ponerles las manos encima.

**28.690 PTAS.**  
+IVA\*

\*PVP final recomendado: 32.990 Ptas. IVA incluido.  
(Oferta limitada hasta fin de existencias).



ERBE SOFTWARE S.A.  
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO

C/ Seirano, 240 • 28016-Madrid  
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



NUEVO  
SUPER PACK

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM  
**SUPER 16 BITS**



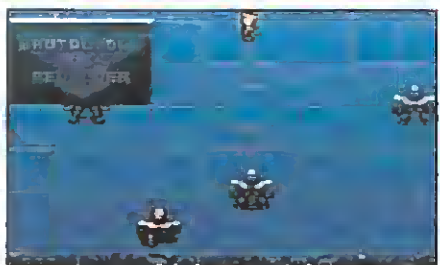
# VIDEOMANÍA CONSOLAS

## A MAMPORRAZO LIMPIO SPEEDBALL 2

- MEGA DRIVE
- Arcade/Deportivo

**B**ienvenida a Speedball!, el fútbol del año 2100. El juego original, que se inició a partir de las bárbaras luchas callejeras, fue gradualmente eliminado debido a la extensa corrupción dentro del mismo. Ahora, con la creación de la Asociación de Jugadores de Speedball, y la reciente Liga Mundial de Speedball con 16 equipos, este singular deporte se ha vuelto a poner de moda. Sigue conservando la excesiva violencia del original, en la cual radica parte de su atractivo, dentro del escenario fantástico de un estadio del siglo XXII, donde se pueden lograr puntos adicionales y armamento con superpatencia.

Vuestro equipo será el "Brutal Deluxe", que es el farolillo rojo de la Liga. Pero para eso estáis vosotros, para que taméis cartas en el asunto y aseguréis el futuro del equipo, hacienda que suba en la tabla de clasificación. A pesar de que últimamente todas las eventos deportivas han llevada a cabo



MEGA DRIVE

una campaña a favor del "juego limpio", en este simulador, mezcla de fútbol, balamano y rugby, si queréis triunfar y ser las mejores, más as vale que juguéis la más sucia pasible.

Tendréis tres tipos de competición: el mado "Knockout", de exhibición, en el que tendréis que ir eliminando equipos cada vez más fuertes; la apcián "Liga", donde tomaréis parte en una temporada que consta de catorce partidas e intentaréis subir a la primera división; y por último la "Copa", que se trata de un torneo por eliminación, donde se darán cita las mejores equipos del mundo.

Para competir podréis habilitar el equipo a vuestra gusta, ya que se pueden modificar los atributos de cada jugador y confeccionar la alineación de la manera que más as convenga. El objetivo del juego es marcar más goles que el contraria, y para ello la forma más obvia es la de batir al portero. Pero existen otras mé-tadas para conseguir aumentar nuestra cuenta goleadora. Una de ellas es la de reducir a cero el nivel de energía de un jugador contraria, golpeándola con fuerza o atajándola. Los otros forman parte del escenario, ya que repartidas por el terreno de juego se encuentran unas accesorias que, al golpearlas con la pelota, harán que suba nuestra marcador. Además, buena será coger las fichas que se encuentran esparcidas, ya que de esta manera podremos equipar mejor a nuestra combinado de jugadores.

El juego gana todavía más con dos jugadores, ya que jugando contra la máquina el nivel de dificultad es bastante elevada, sobre todo cuando juguemos contra equipos de Primera División. Buenas gráficos, un movimiento rápida y una adicción a toda caña es la que encierra este cartucha.

E.R.F.



"Juega muy fuerte y muy sucio, pero con tu consola."

## LOS FANTASMAS ATACAN A SIR ARTHUR SUPER GHOULS AND GHOSTS

- SUPER NINTENDO
- Arcade

**H**ace mucho, mucho tiempo, un arrojado caballero de inigualable valor, porte altivo y brillante armadura, liberó al mundo de los terroríficos fantasmas, trasgos y espíritus que un terrible día invadieron la Tierra. Logró rescatar de las garras de tan maléficos seres a su amada Guinevere, y devolvió la paz a un reino, cuya tristeza y melancolía no tenían parangón en aquellos tiempos de horror y pesadilla. Su nombre era Sir Arthur.

Sin embargo, el más temible de todos aquellos demonios juró vengarse del mortal que osó inmiscuirse en sus infernales planes de destrucción y desolación. Y, para desgracia de los confiados habitantes de este restaurado reino, Sardius, el demonio, ha cumplido su amenaza.

De este modo, dan comienzo las nuevas aventuras de nuestro querido Sir Arthur, el héroe de aquel fantástico arcade llamado «Ghosts'n Goblins», en su recién iniciado periplo por la Super Nintendo. «Ghouls and Ghosts», lleva ya bastante tiempo circulando por ahí en diferentes versiones, tanto de ordenador, como de consola. Prácticamente, la única versión que faltaba era ésta.



SUPER NINTENDO

Por delante le esperan a Sir Arthur cientos de enemigos y demonios de todo tipo, dispuestos a echar por tierra sus planes de rescatar a su amada Guinevere que, nuevamente, ha sido secuestrada por el odioso Sardius. Por cierto, ¿por qué razón tendrán los malos siempre, esa tendencia a raptar a las novias macizas de los protagonistas de los juegos? ¿Por qué no raptan por ejemplo a las cuñadas feministas, o a los primos hermanos gorriones, o, incluso, a un tío-abuelo viejo verde?, ¿existe alguien capaz de sacarnos de la duda? Bueno, dejémonos de bromas y vamos a lo nuestro.

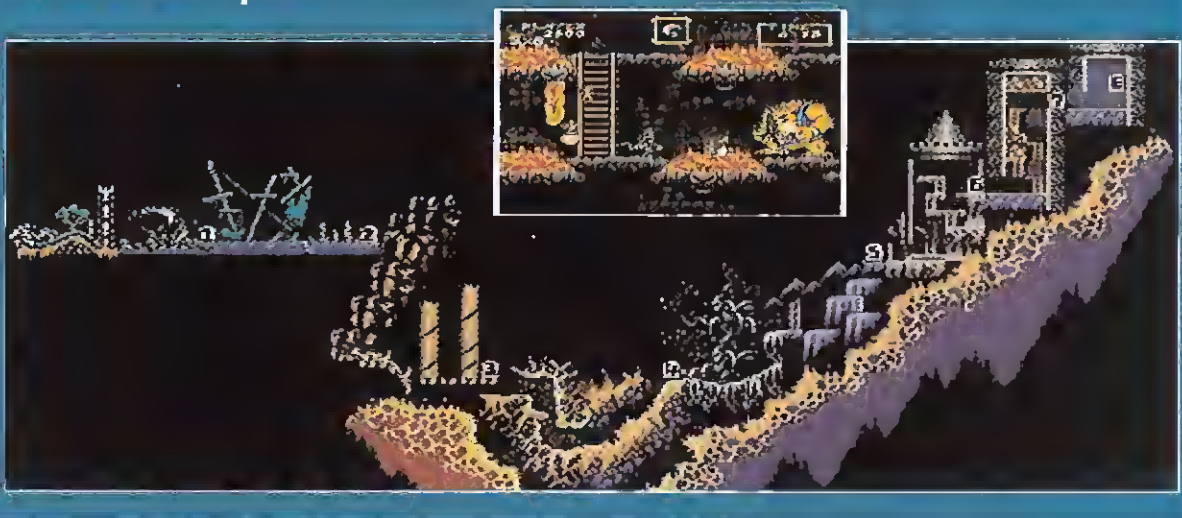
La enorme cantidad de enemigos del juego, se encuentra repartida en ocho niveles, divididos a su vez, en dos fases cada uno. Para ayudarse en su tarea,

Sir Arthur dispondrá de diversos tipos de armas, hechizos, escudos protectores y armaduras que facilitarán la misión de acabar con Sardius. Aunque su número es enorme, vamos a intentar comentar algunos de ellos.

Existen tres armaduras, de acero, bronce y oro, que, en este orden, aumentan los poderes de Sir Arthur y su resistencia a los golpes. Los escudos pueden ser de dos tipos: de Luna y de Oro, siendo este último el más poderoso. Armas, bueno, hay hasta siete diferentes, siendo las más recomendables la ballesta, la daga, la antorcha y la triple cuchilla. Además, todas las armas poseen la particularidad de que se puede aumentar su efecto mortal al usarlas con la armadura de bronce o la de oro, transformándose en armas encanta-

## CAMINO DEL INFIERNO

**¿A que a simple vista parece fácil?, ¿a que nadie diría que tras ese aspecto inocente, se esconde un auténtica inferna? Pues sí, muchachas. El pequeña mapa que aquí podéis observar, corresponde al total de las fases del juego. Exactamente a las fases en las que poner a prueba nuestros reflejos, habilidad, nervios y suerte, porque de toda necesitaremos para tener éxito en nuestra misión. Sardius está esperándonos al final del camino, con cara de paca amigos. Y antes, para ir abriendo boca, nos las veremos con su legión de muertas vivientes, demanias y demás ralea diabólica. ¡Ah!, y un consejo, procurad no quedaros demasiada embabadas contemplando las espectaculares decoradas del juego, sino queréis que el pabre Sir Arthur pase a mejor vida en un decir Jesús.**





## LA GUARIDA DE LA BESTIA

¡Señores y señores! ¡Niños y niñas! En lo pisto central, el más difícil todovía. El enclenque, raquítico e ilusa martial Sir Arthur, cantra el poderasa, cruel, songuinorio y feroz Sardius... Por favor, no ocupen los asientos de primero fila sina quieren que lo songre manche sus trajes, grocias.

Este es sin dudo, el escenario que todos esperaréis ver cuondo juguéis o «Super Ghouls ond Ghosts». No nos preguntéis cómo hemos conseguida llegar hosto oquí. Mejor no recardorlo. Lo impartonte es que la hemos hecho. Si cuondo logréis llegar hosta Sardius, observáis impotentes cama con dos de sus disparas vuestras esperonzos de rescotar a la princesa se desvanecen en el aire, no desesperéis. Os vomos a contor un truquilla que, o pesar de no ser infalible, o nosotros nas ha dado bastante buen resultado. Cuondo Sardius deje de moverse, poroas justo a su lodo en lo izquierda. Lonzorá dos platafarmas. Coged la de la izquierdo, procurando quedar en el centra de la misma, e inmediotamente agochoos. Cuondo lleguéis a lo altura de su cabeza y ontes de que la plotoformo desoporezco, lonzod todos los disporos que padáis. Esto aperoción será necesario repetirlo vorias veces.

No os preocupéis si no os sole o lo primera, cuesta un poco cogerle el tranquillo. De todas mados, si tenéis suficiente habilidad, lagroréis desembarazaros de él enseguida. De nada.



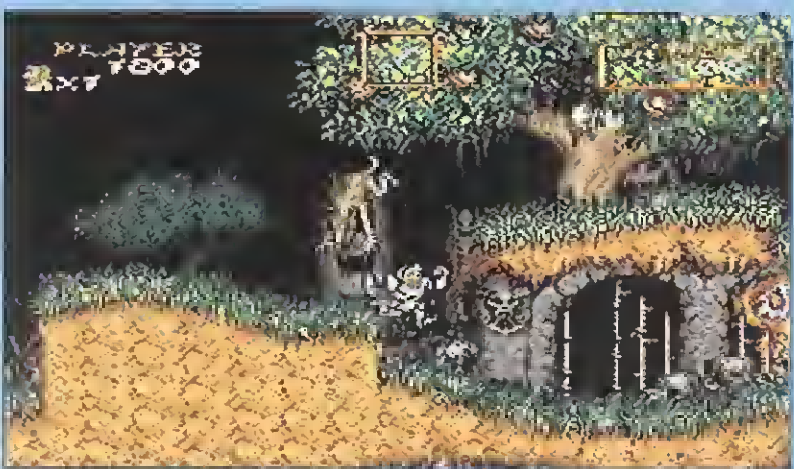
**No os preocupéis si no os sale o lo primera, cuesta un poco cogerle el tranquillo. De todas mados, si tenéis suficiente habilidad, lagroréis desembarazaros de él enseguida. De nada.**



Tras el "simpático" mensaje, por nuestra cabeza pasarán varias ideas: cortarnos las venas, dar una patada a la consola o, resignarnos e intentar llegar nuevamente al final, cosa que os recomendaríamos. Eso sí, obviando lo rastroso y maquiavélico que puede llegar a ser un programador (pero, ¿qué les hemos hecho?). el juego es total y alucinante en todos sus aspectos.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ORIGINALIDAD	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
ADICION	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
GRAFICOS	Purple	Purple	Purple	Purple	Purple	Purple	Purple	Purple	Purple	Purple
ANIMACION	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow
SONIDO	Pink	Pink	Pink	Pink	Pink	Pink	Pink	Pink	Pink	Pink
DIFICULTAD	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue

**"Un super cartucho que está realmente de muerte."**



- GAME GEAR
- Arcade



«Chakan», es un arcade un tanto extraño, al menos esa es la primera impresión que se recibe cuando se juega la primera partida. Nuestro personaje aparece en un desolado paraje, en el que únicamente se puede apreciar una gran cantidad de plataformas, y varias puertas de raro aspecto. Poco a poco, vamos descubriendo que cada una de esas puertas, nos conducen a distintos niveles poblados por las criaturas más repugnantes, hos-

Por lo demás, destacar la elevada calidad gráfica, sobre todo en los fondos, que existe en los distintos niveles. Desde una especie de lagunas subterráneas, hasta los decorados tipo «Alien», que podemos observar en más de una fase. Así, la ambientación se manifiesta excelente, pudiendo llegar a provocar en más de una ocasión cierta sensación claustrofóbica que eleva considerablemente la calidad global del cartucho, y por ende, la adicción del juego. Repetimos que seguramente os parecerá un cartucho algo extraño, pero también es altamente recomendable, sobre todo para los amantes de las aventuras llenas de misterio y en las que el terror, en cualquier forma, se respira en el ambiente. Y es que, recuerda, en «Chakan» no luchamos para sobrevivir, sino para hallar la ansiada muerte y encontrar por fin descanso.



# VIDEO CONSOLAS

## MARIO ATACA DE NUEVO SUPER MARIO LAND 2

● GAME BOY  
● Arcade

Todos los fans del rey de Nintendo están de suerte. Las aventuras del fontanero más simpático y consolero de todo el mundo no han terminado ni mucho menos. La prueba está en este super adictivo cartucho del héroe de cientos de miles de jugones de pro, con el que van a disfrutar a tope.

Lo mejor que se puede decir de «Super Mario Land 2» es que no se parece demasiado a la primera parte. ¿No era un super juego «Super Mario Land»? Lo era, ciertamente, pero no se parecía demasiado a los Marios de las consolas grandes. Si nos permitís está definición. Con «Super Mario Land 2» esto se ha acabado. Las similitudes entre este arcade de Game Boy y el cartucho de Super Nintendo son solamente de hardware, o sea, colores y scrolls varios. Por lo demás, la amplitud del juego, la adicción, los gráficos, incluso la música, son de la misma categoría. La de un juego clase «A», de primera división.

Cuenta «Super Mario Land 2» con seis mundos diferentes divididos a su vez en zonas. En total son más de veinte niveles a cual más divertido. La misión de nuestro amigo italiano es enfrentarse a su otro yo, el perverso Wario, y liberar Marioland de su tiranía. ¿Qué más queréis saber? Mario salta, puede coger unas zanahorias mágicas que le conceden super poderes, colecciona monedas para obtener vidas extras y, mientras hace todas estas cosas, se escabulle de cientos de enemigos de formas diferentes.

En cuanto a los detalles técnicos: sobresaliente. Personajes, fondos, decorados, movimiento... todo con una nota de las más altas para un juego de Game Boy. Cartuchos así demuestran una máxima que los

que nos dedicamos a esto hemos hecho nuestra: no hay consolas mejores que otras, lo que hay son juegos mejores y juegos peores. «Super Mario Land 2» pertenece a la primera categoría y no nos importa nada, pero que nada, que sea una segunda parte, aún más, nos gustaría que hubiera una tercera, una cuarta, una quinta... Oído al parche programadores.

J.G.V.

LA PUNTUACION									
ORIGINALIDAD	■	■	■	■	■	■	■	■	■
ADICION	■	■	■	■	■	■	■	■	■
GRAFICOS	■	■	■	■	■	■	■	■	■
ANIMACION	■	■	■	■	■	■	■	■	■
SONIDO	■	■	■	■	■	■	■	■	■
DIFICULTAD	■	■	■	■	■	■	■	■	■

"Mario continua siendo la estrella total de Nintendo."

## EN BUSCA DE LA HAMBURGUESA PERDIDA MCDONALDLAND

● N.E.S.  
● Arcade

Un día, cuando Ronald McDonald estaba realizando trucos de magia en un picnic, Hamburglar, el ladrón de hamburguesas, se fugó con la bolsa mágica de Ronald. Él está escondido en el mundo de McDonald. Los M.C. Kids deben recoger las fichas del rompecabezas en cada nivel para capturarlo y devolver la bolsa mágica a Ronald.

La historia empezará, y conoceréis la difícil situación de Ronald sobre cómo el ladrón de hamburguesas le robó su bolsa. Comenzaréis a jugar en el primer nivel del primer escenario, en el club de Ronald McDonald.

Nuestros M.C. Kids no lo van a tener nada fácil, pues Hamburglar tiene repartidos por todos los escenarios muchos enemigos y obstáculos. Para pasar dichos obstáculos tendremos que apilar unos bloques, que iremos encontrando, para saltarlos sin dificultad.

Aparte estos bloques nos servirán también para defendernos. Empezaremos nuestro recorrido con cuatro Micks o Macks. Cada

jugador empieza con tres corazones por personaje. Si perdemos un corazón tendremos que empezar desde el principio del nivel donde nos encontrábamos.

Hay seis zonas importantes que integran el país de McDonalddland. Cada zona es distinta, bonita y a su vez peligrosa. Deberemos conquistarlas todas para encontrar la bolsa mágica de Ronald. Contaremos con una ayuda extra que consiste en recoger la cantidad de cien arcos para conseguir un jextroordinario UPs!

En conclusión, el juego cumple perfectamente en cuanto a calidad se refiere, y su dificultad está bastante bien ajustada.

Aunque peca un poco de facilón. El cartucho resulta algo simple pero es lo bastante entretenido para pasar unas cuantas horas dándole al pack. E.R.F.

LA PUNTUACION									
ORIGINALIDAD	■	■	■	■	■	■	■	■	■
ADICION	■	■	■	■	■	■	■	■	■
GRAFICOS	■	■	■	■	■	■	■	■	■
ANIMACION	■	■	■	■	■	■	■	■	■
SONIDO	■	■	■	■	■	■	■	■	■
DIFICULTAD	■	■	■	■	■	■	■	■	■

"Ayuda a Roland y consigue una merienda estupenda."

## A PRUEBA DE BOMBAS RAMPART

● LYNX  
● Arcade/Estrategia

Todo comenzó cuando un caballero llegó al castillo de mi padre una mañana de un tranquilo día de verano. Su rostro desprendía una expresión nunca vista antes. Parecía como si hubiera traspasado el umbral de la muerte y hubiera vuelto a la vida para contarlo.

Sin embargo, mi padre el rey, no se inmutó ante tal situación. Después de ofrecerle una copa de vino, le pidió que le explicara el motivo de su visita. El extranjero explicó entonces la causa de su largo y angustioso viaje. Las fuerzas enemigas se estaban preparando para invadirnos. Centenares de barcos fuertemente armados se encontraban rodeando el territorio.

Rápidamente nos organizamos en pequeños grupos repartidos por todo el país para defender nuestras vidas y las de los seres queridos.

Nuestra labor no se presentaba sencilla. Éramos un pueblo pacífico. Lo ser de las que disponíamos eran más rudimentarias de lo que en principio pudiéramos pensar, con el consiguiente retraso que ello supone. Así que, con el punto de mira puesto en los barcos enemigos, tendríamos que hacer pedazos sus tropas, evitando que ellos pudieran hacer lo mismo con nosotros. En definitiva, que lo teníamos bastante complicado.

Pero no todo iba a ser malo. Los castillos disponían de buenas defensas. Además, un gran contingente de hombres dispuestos a todo se ocuparían de reparar los daños y traer más munición.

Si hace algún tiempo salía al mercado la versión de PC, en la que la adicción sobresalía por encima de todo, en ésta hasta los gráficos se equiparan con ella. Además, se han añadido nuevas pantallas entre fases, con lo que, sin exagerar ni un poco, podemos decir que hasta supera a la versión de los compatibles. La melodía ha sido también cuidada al máximo, incluyendo las voces que nos señalan el comienzo y el final de las batallas. Es, sencillamente, increíble e imprescindible. O.S.G.

LA PUNTUACION									
ORIGINALIDAD	■	■	■	■	■	■	■	■	■
ADICION	■	■	■	■	■	■	■	■	■
GRAFICOS	■	■	■	■	■	■	■	■	■
ANIMACION	■	■	■	■	■	■	■	■	■
SONIDO	■	■	■	■	■	■	■	■	■
DIFICULTAD	■	■	■	■	■	■	■	■	■

"Un cartucho muy recomendable para pasar grandes momentos."





# CUENTA CON ELLOS

Los mejores amigos de tu GAMEBOY son también tus amigos.  
Tenlos muy en cuenta.

- Si por la noche te quedas a oscuras, para eso está LIGHT-BOY: luz y lupa todo en uno.
- Si quieres jugar sin parar, sin pilas o conectado a la red, aquí tienes la BATERIA RECARGABLE/ADAPTADOR A/C.
- Y si te faltan manos para llevar todos tus juegos favoritos, cuenta con la RIÑONERA HIP-POUCH.



**GAMEBOY™**   
**ERES UN FENÓMENO**



**ERBE SOFTWARE S.A.**  
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO

C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid  
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

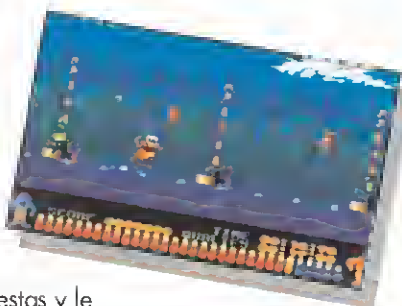


# VIDEO CONSOLAS

## LA VUELTA DE JAMES POND AQUATIC GAMES

- MEGA DRIVE
- Deportivo

Un agente tan importante como James Pond necesita tomarse un descanso de los abismos del crimen internacional. En lo que se refiere a su tiempo libre, Pond no es un aguafiestas y le encanta probar cosas nuevas. Prefiere lanzarse al agua, antes que tumbarse al sol. Por eso él y sus amigos han organizado los juegos Aquatic Games, con ocho competiciones y dos encuentros adicionales para los que hay que tener verdaderas agallas. Así que, a calentar motores para llegar a la línea de meta. Como el mismo Pond dice: "Para no aburrirse como una ostra, ¡contamos contigo!".



Preparados y listos tendréis que estar para formar parte de unas olimpiadas acuáticas de lo más originales. Aunque más que unas olimpiadas, este «Aquatic Games», es como una especie de gymkhana divertidísima en la que podrán tomar parte cuatro jugadores. En la pantalla principal encontraréis todas las opciones para participar en tan pintoresco prueba. Podréis elegir competir con cuatro amigos para hacer la competición mucho más interesante. Si sólo participa un jugador, está claro que tendrá que ir a por los medallas. Si no conseguís clasificarnos en una prueba quedaréis automáticamente descalificados.

Además, en cada una de las pruebas obtendréis puntos de bonificación. Si os hacéis con suficientes puntos participaréis en las pruebas de bonificación. En el caso de que ganéis una de ellas os os doró un escudo al mérito. En la modalidad de varios jugadores, se trata de obtener el mayor número de puntos posible para ganar a vuestros adversarios.

Las pruebas a realizar serán: cien metros zambullida, se trata de una zambullida rápida con un recorrido de cien metros en

el agua; balonvolea salvajes, trataremos de evitar que unas focas se despierten; brinco rebote y salto, es un salto de longitud sobre la arenosa playa; saltos en polanco, realizaremos saltos sobre una gran esponja; comer como lijos, habrá que alimentarse a los peces a toda prisa; tiro o la concha, recogeremos lapos para explotar unos globos; tour ciclista, pedalearemos con un tiburón monociclista; y la pídola, que no es otra cosa que una carrera de obstáculos.

Así que ya sabes. Saca de nuevo el bañador y prepárate para participar en los juegos acuáticos más divertidos que jamás se hayan inventado.

E.R.F.



## COMO PLAGA DE LANGOSTA LEMMINGS

- Disponible: MEGA DRIVE  
SUPER NINTENDO, N.E.S.,  
MASTER SYSTEM, GAME  
GEAR
- Arcade/Habilidad

Un buen día, la mayoría de los ordenadores de este país fueron atacados por una curiosa plaga. No se trataba de ningún maquiavélico virus, ni de un montón de usuarios enloquecidos por largas horas ante las pantallas de sus monitores. Se trataba de una legión de pequeñas criaturas con camisetas de color azul, pelo verde, y una tendencia bastante desquiciante a no estar en un solo momento quietecitos. ¿Cómo?, ¿qué aún no sabéis de que estamos hablando? Sí hombre, sí. De los lemmings.

Cuando «Lemmings» hizo su aparición en formato ordenador, no exageramos si decimos que arrasó allí por donde pasó. Y en esta nueva etapa consolar, parece que va a ocurrir exactamente igual. Con sólo echar un vistazo a todas las versiones en las que aparece el juego, nos daremos cuenta de que «Lemmings» empiezan pisando fuerte. No se han dejado ninguna consola por invadir. Incluso en la versión Game Boy se está trabajando ya.

Un lemming es algo parecido a un ratón, más o menos. Lo de más o menos, viene a cuento de que difícilmente un ratón, podría realizar acciones tan curio-

sas como las que son capaces de hacer estos bichejos. Por dar ejemplos, podríamos citar la construcción de escaleras, el

paracaidismo con paraguas, excavar galerías, y hasta el suicidio, que, por cierto, es de lo más divertido (je, je, je).

### VERSIÓN GAME GEAR



Sensacional. Si a la divertida que puede resultar un juego tan original como «Lemmings», unimos la genial conversión que se ha realizado para la Game

Gear, debemos reconocer tenemos entre nuestras manos nada un lujo de cartucha.

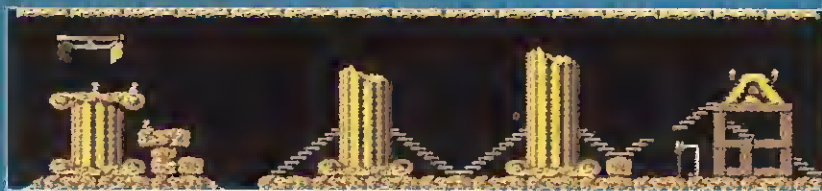
Casi no tiene defectos para la que se puede llamar con esta pequeña máquina, clara. Por supuesto, no podemos entrar a campar esta versión con las dieciséis bits. Pero si pudiéramos afirmar que, en algunos aspectos, casi aventaja a la otra consola de Sega, la Master System. Aspectos como puede ser la animación, algo más conseguida en este cartucha.

Excepta por mínimas detalles como éste, nos encontramos ante un juego casi calcada al de la Master, con sus virtudes y defectos.

Pero, como pesan más aquellas que estas, digamos, sencillamente, que este «Lemmings», es un gran juego para la Game Gear que ninguna debería perderse.



### VERSIÓN N.E.S.



Aunque igual de divertida que el resto de las versiones, la verdad es que ésta de N.E.S., deja bastante que desear, sobre todo a nivel gráfico. Basa casi toda su potencialidad en la adición, quizá su aspecto más importante, y esa es la que eleva su puntuación en general.

Además de la, no excesivamente lagrada, calidad gráfica, el principal handicap con el que cuenta es el de su sistema de control.

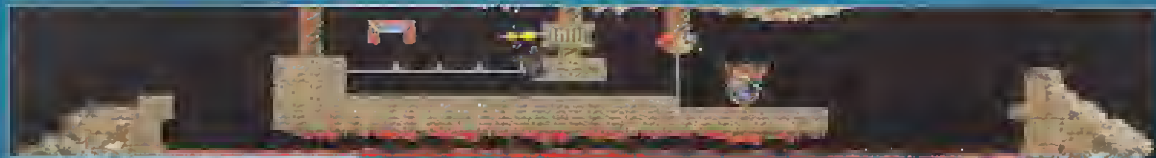
Como en el resto de las versiones, existe, en la parte inferior de la pantalla, una serie de iconos en las que se recogen todas las acciones que se pueden realizar. Pues bien, mientras que en las demás, se puede acceder directamente a las iconas con el cursor, en la versión N.E.S., estas sólo pueden ser controladas mediante una combinación con el botón B y la dirección adecuada. A pesar de que al final se le caga el tranquillo, resulta bastante molesta al principio y cuesta acostumbrarse.

A nivel musical y sonoro, sin ser brillante, cumple con su cometido. Pero, de todas maneras, las programadoras de este cartucha padían haberse esmerado algo más. La N.E.S. tiene capacidad de saber como para desaprovecharla de un modo tan absurdo.





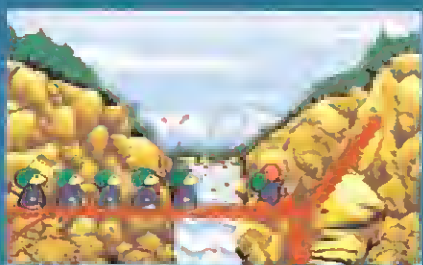
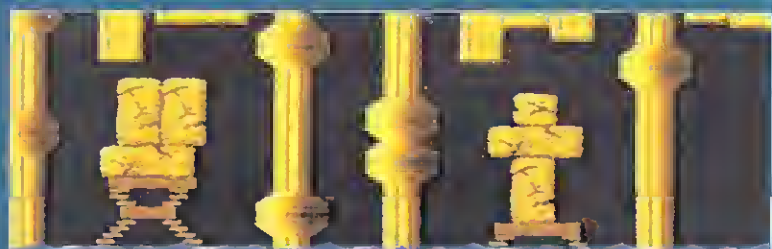
## VERSIÓN SUPER NINTENDO



**En pocas palabras, se puede decir de un modo muy sencilla la que representa la versión de Super Nintendo al panorama general de «Lemmings» pero cansalas.**

**Es, simplemente, la mejor. Na se distingue sobremanera de otras como puede ser la de Mega Drive. Sin embargo, lo gran cantidad de detalles que se han incluido en casi todas las aspectos del juego, le dan ese pequeña toque que hace que se impanga sobre las demás.**

Hoblando en general, o primeiro vista no se oprecion excesivas diferencios can la atra versión de dieciséis bits. Si nas fijamas un paca mós, abservaremas que la animación esté más canseguida. Si aún abservamas mós detalladamente, nos daremas cuento de que el calarida de tadas y cada una de los foses de que cansta cada nivel, es sensacianal. Y si, a tada ella, unimas el excelente cantrol y la precisión en nuestas ociones, (ese sentimento, casi intuitiva, de haber apretoda el batón en el momento justa, a diferencia de la que acurre can las versianes de acha bits) a un mantón de pequeñas casas más, cama la excelente ambientación musical o la genial presentación del juego, tadas aquellas que as hagóis can este cartucha poro vuestra Super Nintendo, no os sentiréis defraudodas en la más mínimo.



Por si alguno no conoce el juego, os contaremos en qué consiste. Nuestra misión es bastante sencilla. Tendremos que llevar a un grupo de lemmings, que sal-

drá por una trampilla al principio de cada nivel, hasta un lugar seguro en el mismo, salvando los obstáculos que encontraremos en nuestro camino. Algunas veces

será difícil, otras... más difícil aún. Pero los lemmings no conocen el descanso, y tampoco nos dejarán tomarnos ninguno.

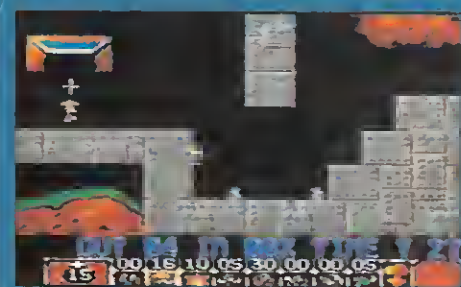
Tienen el pequeño defecto de

## VERSIÓN MASTER SYSTEM

**Si compramos directamente las versiones según las capacidades de cada consola, entre ésta y la ocho bits de Nintendo, nos quedamos con la de Sega, de todas, todas.**

Esta versión de Master System nos demuestra, a lo menos, que siempre se pueden hacer los casos bien, a pesar de los limitaciones propias que pueda pasar una determinada máquina. No es que sea un morrillo de la técnica, sin embargo da lo tonto o nivel gráfico como sonar.

Y lo más importante, na pasee el importante defecto que caracteriza a la versión de la pequeña de Nintendo, el cantral. Aquí, el manejo de las personajes protagonistas, se realiza de una manera sencilla y cómoda, que ayuda enormemente al jugador y que, en definitiva, aumenta la jugabilidad. Sinceramente, si na fuera por algunas pequeñas detalles, na parecería una versión por ocho bits.



no parar un instante en su incansable andar, hasta que encuentren un obstáculo. La forma de evitarlos es usar todas y cada una de las habilidades de estos pequeños roedores.

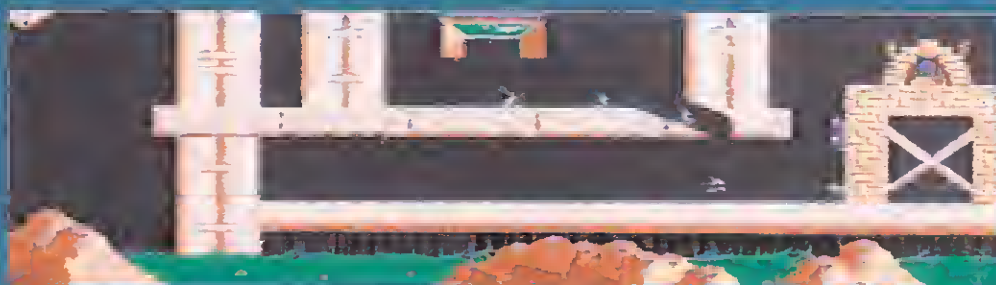
Tendremos que hacer gala de todo nuestro ingenio y reflejos, hasta lograr que todos los lemmings se encuentren sanos y salvos. Quizá penséis que, contado así, el juego no sea excesivamente bueno o adictivo. Nada más lejos de la realidad. Si

algo caracterizó a «Lemmings» en las versiones para ordenador, fue su increíble jugabilidad, elevadísima adicción y exagerado nivel de originalidad. Ahora, excepto porque la dificultad es algo menor, todo es igual de bueno o mejor.

Y si decidís no incluirlo en vuestra colección, no estaréis cometiendo un delito, pero sí un pecado. Los «Lemmings» son, sencillamente geniales.

F.D.L.

## VERSIÓN MEGA DRIVE



**Las «Lemmings»** na han perdido un ápice de jugabilidad ni adicción en esta versión para la dieciséis bits de Sega. Nas encantromas ante la que más respeto el concepta ariginal de «Lemmings» de formato ardenadar, ol menos en lo concerniente al aspecta gráfica del juega. La ombientación musical es bostante buena, aunque se padían haber mejarada alga las efetas sanoras, que a veces dejan un cierta regusta extraña.

De todos modos, si algo caracteriza al «Lemmings» de Mega Drive, es una colididad global más que notable en todas sus ospectas. Incluso tiene una graciasísima presentación, en la que podemos observar como nuestras andarlnes amigas, nas demuestran algunas de sus curlasas habilidades.





# VIDEO CONSOLAS

## MULTIPLICA POR CERO A LOS INVASORES

### BART VS THE SPACE MUTANTS

● MASTER SYSTEM  
● Arcade

Este chico no deja de meterse en líos. En esta ocasión, mientras estaba en su habitación estudiando otro aburrido examen de matemáticas, se asomó por la ventana. Todo estaba tranquilo. De repente, un extraño ruido lo sobresaltó. Una nave espacial aterrizaba en su jardín y estaba destrozando el césped. Esto era intolerable. Nadie más podía destruirlo sino él.

Al cabo de un rato, criaturas sacadas de las mejores películas de ciencia ficción descendían del objeto. Rápidamente se instalaron dentro de los cuerpos de la gente de Springfield. Su misión era construir un arma capaz de dominar todo el universo. Para ello, sólo necesitaban una serie de objetos. Bart tenía que eliminar dichos objetos, o el planeta sucumbiría bajo su poder. Contaba con unas gafas de rayos-x que le permitían ver el interior de los cuerpos.

Bart tendrá que recorrer las calles de la ciudad, el centro comercial, el parque de atracciones, el museo de ciencias naturales y la central nuclear. En estos lugares se encuentran los utensilios que los invasores necesitan. El problema es que su propia familia no lo cree, y para demostrarlo tendrá que encontrar a todos aquellos que se hayan infiltrado en cuerpos ajenos. Si consigue convencer a uno de ellos por nivel, al final obtendrá su ayuda.

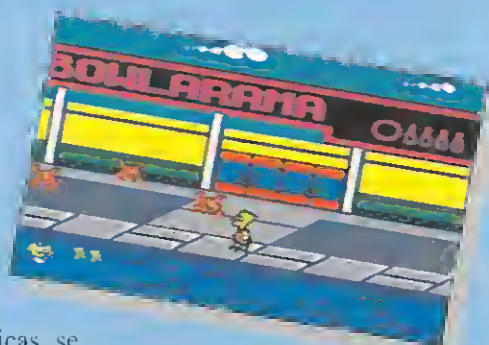
Al comienzo sólo cuenta con su salto. Pero, poco a poco, obtendrá un spray, un tirachinas y una pistola de dardos. También comprará objetos en las tiendas de la ciudad, siempre y cuando tenga dinero suficiente. Cuando tengamos en

nuestro poder quince monedas, obtendremos una vida extra.

De los aspectos técnicos del juego, diremos que los gráficos, sin llegar a ser una maravilla, son todo lo correctos que un juego de este tipo requiere. El sonido no resulta ser gran cosa, siendo repetitivo a lo largo del juego. Sin duda, los movimientos son el aspecto más difícil de controlar. La precisión de los mismos es esencial para el buen desarrollo de la aventura, ya que la dificultad del juego es lo suficientemente alta como para que además el control no sea todo lo bueno que debería ser.

En fin, no es la mejor aventura del pequeño de los Simpsons que hemos visto, pero tampoco es de las peores.

O.S.G.



## JUGANDO CON FUEGO DYNABLASTER

● N.E.S.  
● Arcade

No podemos evitar un cierto gustirrin cuando nos enfrentamos a una nueva versión del «Dynablaster». Una vez que se ha visto el juego, enseguida nos viene a la cabeza lo divertido que era en el ordenador, o en otras versiones de consola. Y la verdad, es que en cartucho ha vuelto a dar lo mejor de sí.

«Dynablaster» parte de una historia de envidias y celos profesionales, y ya se sabe, la envidia nunca es buena. El caso es que, en nuestra profesión de ortificador, ya no se puede llegar más alto. Pero el éxito tiene dos caras, y la menos agradable viene dada por nuestro archienemigo, el dinamitero negro. Para hundir nuestra carrera, al malvado no se le ha ocurrido nada mejor que acusarnos del robo de un banco. La policía sólo cree en lo que ve, y para desgracia nuestra, el dinero del robo se encontraba en nuestro poder por obra de las malas artes

del dinamitero negro. Ya no hay escapatoria posible, a no ser que hagamos uso de nuestras habilidades como «bombero», para escapar de la cárcel.

Una cárcel un tanto particular, ya que se encuentra llena de unos bichejos con un aspecto muy gracioso, pero con una mala leche que tira de espaldas y cuya mayor obsesión es acabar con nosotros. Nuestra tarea consiste en atravesar todas las áreas que tiene el juego, 48 nada menos, re-

partidas en seis fases: la cárcel, el bosque, las montañas, el pantano, la cueva y una segunda cárcel.

Lo mejor de todo son las opciones de VS. Mode y Battle Mode. En ellas nos enfrentaremos contra unos amigos más, que intentan liquidarnos a base de colocar bombas. Nosotros, por

supuesto, responderemos utilizando el mismo sistema. Es en estos casos cuando el juego se hace increíblemente divertido y adictivo, cuando descubriréis que vuestros amigos son unos estrategas de tomo y lomo, y cuando veréis como se producen piques a las primeras de cambio. Ya lo sabéis, si lo que os gusta es compartir la diversión, reiros como locos y pasároslo en grande, éste es vuestro juego.

F.D.L.



## CUÉLGATE CON ÉL SPIDER-MAN

● GAME GEAR  
● Arcade

La ciudad de Nueva York parecía tranquila. Después del último intento de King-Pin de apoderarse del control del mundo, Peter Parker podía descansar durante algún tiempo, pero no mucho. King-Pin había conseguido escapar de la cárcel y sus ansias de venganza alcanzaban a toda la ciudad.

Consciente de la superioridad de su enemigo, decidió seguir el viejo refrán que dice: «Si no lo vences, únete a él». King-Pin ha aparecido en el espacio televisivo de mayor audiencia del país, anunciando que Spiderman se ha unido al mundo del crimen, y ha colocado una bomba atómica en la ciudad. La reacción de la policía no se ha hecho esperar, y andan todos como locos detrás de nuestro héroe. No es para menos, pues ofrecen una gran recompensa por él.

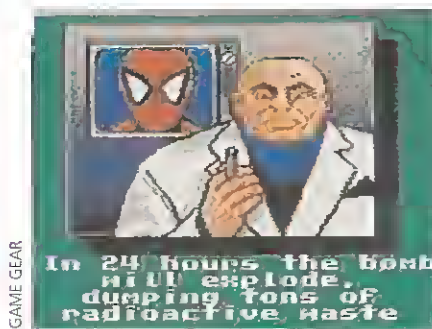
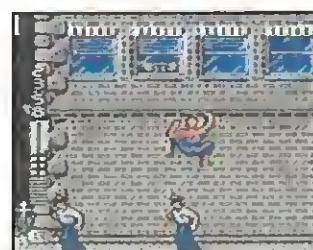
A lo largo del juego recorreremos ocho niveles, los cuales no ofrecen mayor complicación que los enemigos

ya que el mapeado no resulta muy extenso. De todos modos, deberemos tener cuidado con los habitantes de la ciudad y los secuaces de King-Pin. Al final de algunos niveles nos espera el super villano de turno. Después de atravesar las calles de la ciudad, los almacenes del puerto, las alcantarillas, la central eléctrica, Manhattan y Central Park, llegaremos a la azotea del edificio de King-Pin. Allí nos espera para destruirnos.

Las melodías son bastante pobres, resultando, la mayor parte de las veces, monótonas y aburridas, lo que hará que reduzcamos el volumen drásticamente.

A pesar de todo, nuestro protagonista, Peter Parker, está bien diseñado, y sus movimientos han sido fielmente reproducidos. Si bien se echa en falta un mayor tamaño de los personajes y las zonas por donde se mueve, la dificultad de alguno de los enemigos hará que nos enganchemos a nuestras consolas durante mucho tiempo.

O.S.G.





**EN EL 93 SEGUIREMOS HACIENDO,  
ENTRE TODOS, LA MEJOR REVISTA.**

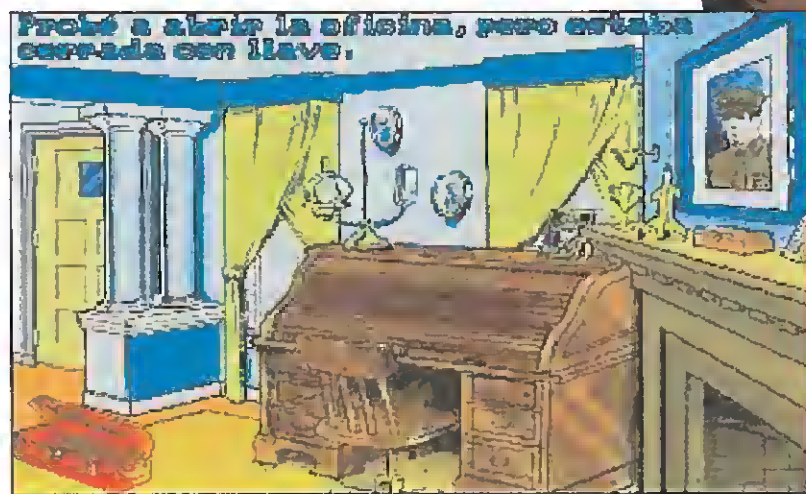


◆ Y para empezar, en este número incluimos:  
Un calendario gigante con tus héroes favoritos  
Mega Mapa de Chuck Rock  
Un completo reportaje sobre el genial Mario Paint  
◆ Y todas las secciones sin las que tú ya no  
podrías pasar...



# LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2

"Holo terrícolas, Brr..., Brr... Mi Borthgub el Nikki-Nikki hija de Jel-gabar el Zayda-Zayda, Brr..., Brr... Mi Borth en cortito. Brr, Brr... Traductor instantáneo atascada, se ha, Brr..., Brr... Mi cantaba que muy cantenta say de estanda entre vasatras, y de escopodo hoberme con vido de oventuro. Brr..., Brr... Es cierto bien que necesité capacidad de improvisonda e inventando de gente de mío ploneto X. Combior piezas de mi nave averiada hasta divertida fue, Brr, Brr..., na la mismo decir puedo de heridos de mi crosch y de hombre de mi tripo, hasta que hermasas terrícolas, Lydio y Zeke, vinieron en ayudo o mí. Yo oprendi... Brr..., Brr..., tráfico con dos señolodores. Uvos y el billor holo eron redonditas, y batella de... Brr..., Brr..., Laca-Gala con plancho, con calobocho y con jabón salucia-né mi motorizada problema. Pera... Brr..., Brr..., otoscodo se ha de nuevo... Brr..., Brr... Zeke mi omiga... Brr..., Brr..., contor sigue por mí... Brr..., Brr..."



**C**aramba, Barth, parece que tu aparato de traducción anda algo falto de pilas, y lo que es peor, no creo que sea posible encontrar el tamaño adecuado en la tienda de la esquina. Mejor descansa un poco mientras saboreas un buen plato de Goodyears en salsa, y deja que yo cuente la historia de cómo llegamos a hacer una amistad interplanetaria.

Mi nombre es Zeke Zarmen, y desde hace algunos años me encargo de llevar la única estación de servicio del pueblo. Este es un duro trabajo, y resultaría demasiado para mí solo. Así que no he tenido más remedio que contratar a tres chicas para ayudarme. Dicen las malas lenguas que en su contratación no tuve en cuenta su habilidad en la mecánica, pero puedo asegurar que sí lo hice.

Floe no es la más brillante en el trabajo, pero tiene gancho con el público, y procura siempre poner el depósito a tope. Doe es la típica chica despierta, que puede quedarse a car-

go del negocio si salgo unos días, y que aumenta las ventas de forma que no llego a explicarme. Zoe es la más hábil de las tres y puede hacer maravillas con cualquier herramienta. Está especializada en las puestas a punto.

Sin embargo, la chica que de verdad me gusta del pueblo es Lydia Sandler, la hija del famoso profesor. Hasta la llegada de nuestro amigo Barth no había conseguido más que invitarla a cenar varias veces. Aquel día, la encontré junto a mi negocio con un aspecto entre preocupado y asustado. El profesor estaba seguro de que el meteoro que se había visto pasar sobre el pueblo la noche antes, era algo más que un trozo de roca, y Lydia estaba encargada de comprobarlo. Me pareció un trabajo poco adecuado para una chica, y me tomé la molestia de encargarme de hacerlo. Le dije a Lydia que nos encontraríamos por la noche en el restaurante para cenar, y que ya le contaría lo que viese. Se quedó convencida, y me dirigí por la carretera del túnel hasta el desvío que lleva al barranco del río seco.



Todo está escrito en la Biblia: "Al pastor se acercó la oveja descarriada, y éste, sin pensárselo dos veces, la perdonó en el nombre de Dios..."

## ¿NOS INVADIAN LOS MARCIANOS?

**T**engo que reconocer que cuando llegué a lo alto de la colina me quedé perplejo. Siempre había imaginado las naves extraterrestres con forma de platillo, pero lo que encontré se parecía más a un seiscientos con alerones que a otra cosa. El señor Sandler había acertado esta vez y algo del espacio había llegado hasta nosotros.

Volví hacia el pueblo, dándole al pasar un vistazo a mi nego-

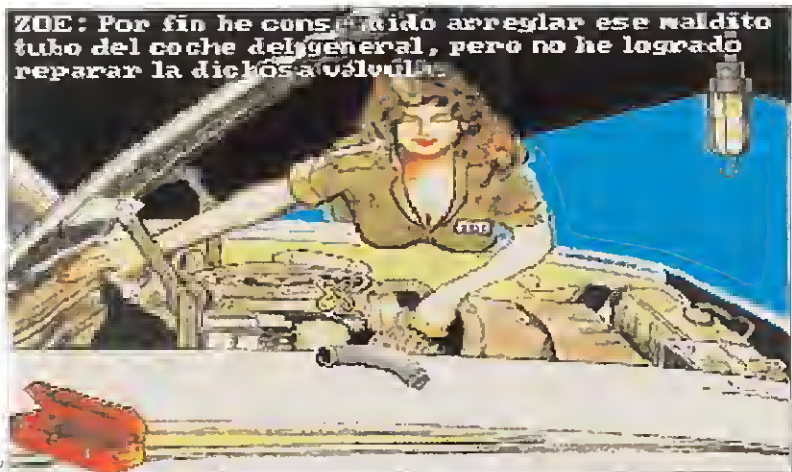
cio. Las chicas estaban cada una en su puesto, pero la que más duro estaba trabajando era Zoe.

Andaba enfrascada en el arreglo del coche del general de la base, y decidí echarle una mano. O mejor dicho, las dos. Un repaso al interior del vehículo y entre los dos conseguimos una puesta a punto extraordinaria. Decididamente, a esta chica tendría que aumentarle el sueldo.

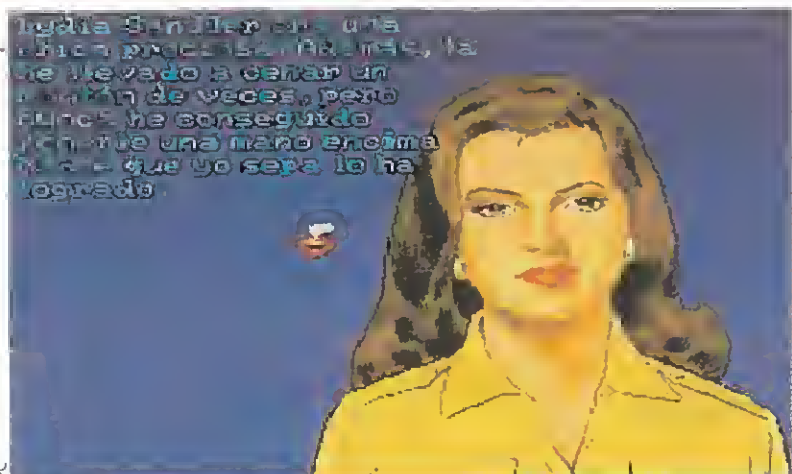
Recogí una pieza de goma como recuerdo del rato de trabajo y una especie de transistor que andaba por los asientos. Seguramente, el general lo había ol-

# SUBE LA TEMPERATURA





Zoe es la más habil de las tres chicas que trabajan en la gasolinera del pueblo. Es muy diestra con cualquier herramienta y ningún motor se le resiste.



Lydia Sandler es la novia "formal" de Zeke Zarmen. Formal, más que nada, porque nunca se ha sobrepasado con ella. Aunque Lydia tampoco le dejaría.

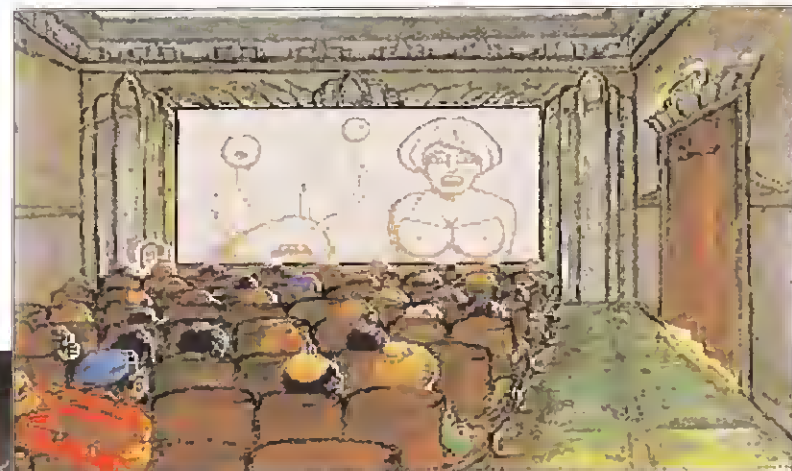
vidado allí. Valví a acordarme del alienígena y decidí investigar en la oficina del sheriff, para comprobar qué sabía del asunto. La oficina estaba desierta, pero a través de las barrates de la celda, pude ver un enorme agujero en el muro que daba a la calle, como si alguien hubiese disparado un cañonazo contra él. Sobre la pared de detrás de la mesa del sheriff se encontraba un hermosa mapa de la ciudad que podía ser muy útil para cualquiera que na la conociera tan bien como yo. Aunque haría falta alguna herramienta para quitar las grapas can que estaba sujeta.

Finalmente, localicé al camarero en su segundo despacho. Este na era otro que la peluquería local, dande solía echarse unas partiditas can el barbero y can el dactor Skelton. Cuanda les conté la que sabía me infarma-

ron que ya habían vista al ser que tripulaba el seiscientos intergaláctico. Era una especie de saco deforme con ojos al extremo de dos antenas y de un color amarillo verdoso que daba nauseas. El sheriff lo había amenazado con su pistola y se había dada a la fuga, por lo que no debía ser muy peligroso. Ello coincidía con las tesis que Lydia y su padre siempre habían sostenida sobre las habitantes de atro munda, en cuanta a que serían gente pacífica de la que podríamos aprender mucho.

#### EN BUSCA DE LOS CIENTÍFICOS

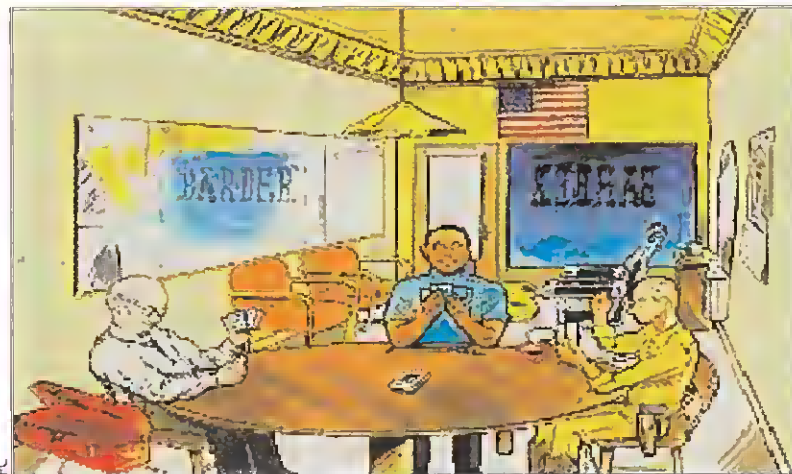
Cada vez era más importante encontrar a Lydia, así que puse rumba a la casa del prafesar Sandler. Allí sólo la encontré a Jimmy, el hermano pequeña. El chico siempre había sida un empallán de toma y lama,



Aunque el pueblo de Zeke Zarmen es bastante pequeño, siempre hay mucha gente en la sesión nocturna de cine porque las películas suelen ser muy picantes.



Doe de vez en cuando necesita un descanso, que aprovecha para limar y pintar sus uñas. Por ella, el resto de la habitación se puede caer en pedazos.



En la peluquería del pueblo, aún no se han enterado de que algo muy raro está sucediendo por las calles. La partida de póquer les tiene absortos.

y no despegaba la nariz de los libros ni para echar un partido de béisbol. Al contarle la historia, me dijo que también él había tenido un encuentra con el ser. A él tampoco le había parecido peligroso, sino que había detectada que el pobre andaba bastante mal. Su cuerpo presentaba zanas heridas por el accidente, y se intuía una debilidad enorme, seguramente mativada par la falta de alimenta adecuada.

Según Jimmy, se trataba de una farma de vida basada en el Germanio, y según había leída, un ser de esas características sólo podía alimentarse can isátapas radiactivos. En cuanta a sus heridas, sólo se curarían can la aplicación de un emplasta de goma licuada can sulfídrica. Las isátapas sólo podían ser hallados en la base militar. En cuanta al alimenta, haría falta un recipiente, alga de gama, un agente licuadar cama un alcohol producto de la destilación y, por supuesta, el sulfídrico.

Para recager más datas can base científica, me acerqué al observatorio para

pedir su opinión al prafesor Sandler. Estaba de acuerdo en que se trataba de una forma de vida basada en el Germanio, y que se encontraba herido y hambrienta, pera no tenía ni ideo de cómo ayudarlo. (¡vaya con el joven Jimmy!). Antes de irme, aprendí a usar el telescopio, y pude abservar dos nuevos planetas que el profesor había localizada. En una de ellas, parecían divertirse de la lindo, seres de aspecto similar al nuestro, y de castumbres bastante agradables, par lo que podía verse.

Camprendí que debía encontrar a Lydia cuanta antes, y cama se acercaba la hora de nuestra cita, me acerqué al restaurante. Aún na había llegado, pera tamé prestada un recipiente para preparar las cambinadas especiales de Jimmy si llegaba el casa. En casa del doctor recagí unos productos útiles para el misma fin y recar-dé que si quería a b -

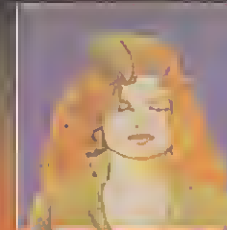
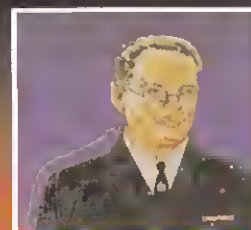
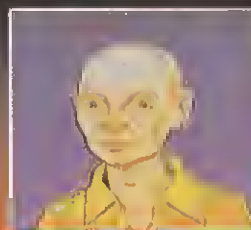
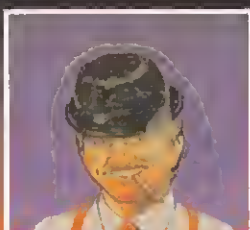
**Siempre había imaginado que los ovnis tenían forma de platillo, pero lo que encontré era un seiscientos con alerones.**

tener el alimenta para el pobre alien, tendría que entrar en la base, lo que no era una tarea fácil. Para darme ánimos, pasé por el bar para tomar unas copas y me llevé una botella de repuesto por si más tarde me era útil.

#### CON LA ARMADA HEMOS TOPADO

Entrar a un recinto militar no era casa de risa, pero por suerte, yo conocía perfectamente la zona desde mucho antes que se instalara la base. Recordé unas alambradas muy débiles y deterioradas en la parte trasera, justo siguiendo el cauce del arroyo del barranco, pero a las que sólo era posible acceder en época de lluvias usando el bote que solía estar por allí. Nunca he creído en la danza india de la lluvia, así que me pareció más oportuno buscar la ayuda de la ciencia para alga tan complicado.

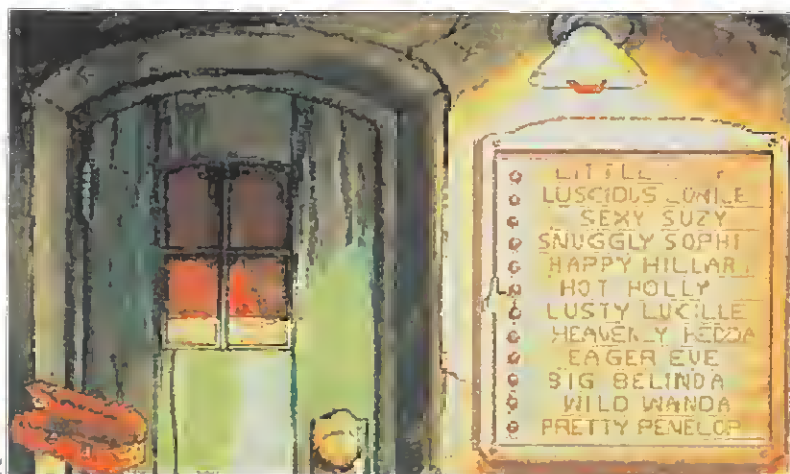
Mi futuro suegra siempre se había jactado de que, entre sus inventos, contaba can uno capaz de terminar can la sequía más perti-





# LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2

**La chica era bastante atractiva, pero me indicó que sólo trataba con clientes fijos.**



La casa de "señoritas de mala compañía", tiene en su entrada una lista muy sugerente de mujeres que harán las delicias de cualquier hombre que se precie de serlo.



Desérticas se han quedado las calles de la pequeña población. El único movimiento que se registra en la mismas son los destellos de las estrellas.

naz, y decidí comprobar si era cierto. El resultado no pudo ser más impresionante. Aunque tuve que tener alguna ayuda para parar la máquina, pronto el arroyo del barranco estaba tan lleno como en invierno. Después de una corta sesión de remos, conseguí colarme en el recinto militar.

Junto al hueco por donde había entrado estaban los barracones, y me adentré en ellos. Era arriesgado moverme sin tomar precauciones, y se me ocurrió que podía ser útil disfrazarme. Con una ropa que encontré, mi aspecto se hizo bastante más discreto y me atreví a deambular por la base.

La zona del reactor nuclear estaba por suerte poco vigilada y entré sin ninguna dificultad. Repasé las pantallas de control y encontré dos datos muy interesantes. El primero era un código de estado de alarma, con tres dígitos. Para no olvidarlos, los anoté en el aparato que llevaba que podía servirme para ello, pues también tenía tres cifras. Memorice la segunda información y pasé a la sala adjunta, en la que se guardaban los isótopos en una enorme caja fuerte, cuya apertura era, en principio, imposible.

Estaba claro que la clave de acceso sólo sería conocida por muy pocas personas

del personal de la base. Pero había una que, con seguridad, tenía que saberla. ¿Imagináis quién? Pues claro: el general.

Busqué como pude su despacho, y lo registré de arriba a abajo, localizando sólo una llave. Sabía que el general no podía tener muy buena memoria por su avanzada edad, así que en algún sitio tendría anotada la clave que buscaba. Si no estaba en su despacho, tendría que seguir arriesgándome y buscar en su casa.

Logré abrir el escritorio, hallando en él un sobre color lavanda con un nombre en su interior que me resultó conocido. Correspondía a una de las chicas de la casa de citas local, y decidí echar una canita al aire.

Por el camino, me acerqué un momento a la oficina del motel, y alquilé a madame Chávez un apartamento, pensando en esconder en él al pobre marciano o lo que fuese. Me guardé la llave y llegué donde se encontraban las chicas de vida alegre. Ciertamente lo hubiese pasado mal si Lydia me hubiese visto entrar allí, pero en el fondo yo lo estaba haciendo todo por ella antes que por nadie. La chica era bastante atractivo, pero me indicó que sólo trataba con sus clientes fijos. Cuando descubrió en mi poder el sobre



Muchas de las pantallas de «Leather Goddesses of Phobos 2» nos sorprenderán por su increíble realización. Lo malo es que pasan muy rápido ante nuestros ojos.



En la base militar están en guardia ante cualquier posible ataque del contrario. Lo que no saben es que los enemigos son una estupendas hembras.

que la relacionaba con el general, me pidió discreción, y me entregó una carpeta para él. En el interior de la misma, encontré lo necesario para localizar la clave de la caja fuerte, adaptándola a los datos que había en mi cabeza. Volví enseguida a la base y logré hacerme con el isótopo. Era ya la hora de mi cita con Lydia, así que salí pitando de allí, y me encaminé al restaurante.

## UNA CENA ÍNTIMA

**A**l menos eso me hubiera gustado. Pero la cosa no podía ponerse más agitada. Después de contar a la chica todo lo que ya sabía y cuando nos disponíamos a salir, apareció Jimmy muy acalorado, contándonos que desde la radio de la casa habían interceptado un mensaje de los habitantes del planeta Phobos.

Cuando estaban intentando descifrarlo, había aparecido el general de la base y los había echado a la calle, argumentando razones de defensa nacional. Por lo que Jimmy había oído, las habitantes del planeta Phobos nos avisaban del peligro de invasión por parte de los inquilinos del planeta X. Pedían además coordenados de aterrizaje para en-

viar su flota y que pudiésemos contar con ella en la defensa contra los invasores de X.

Nos lanzamos a la calle a toda prisa, y cuando pasamos junto al taller de venta de coches usados, casi se me para el corazón. En la puerta del mismo, estaba el ser más raro que había visto en mi vida. Se trataba de Barth, y su aspecto era, más que nada, lastimoso. A toda prisa, preparamos el potingue curativo bajo la dirección de Jimmy, y se lo dimos. Se le notó enseguida una enorme mejoría, y así nos lo manifestó a través de un extraño aparato que convertía su jerga ininteligible en palabras que podíamos entender. Luego le dimos el isótopo, y el sonido que emitió al terminar de engullirlo no necesitó de aparato traductor para que supiésemos que le había sentado bien.

Cuando empezábamos a disfrutar la gran satisfacción de haber ayudado a un ser de otra especie inteligente como la nuestra, un ruido de tumulto nos volvió a la realidad. La multitud había localizado al que ellos creían invasor, y venía dispuesta a lincharlo.

Una repentina corazonada me hizo usar el mando a distancia que llevaba conmigo, y el resultado no pudo ser más satisfactorio: había puesto en marcha el





proceso de destrucción del reactor nuclear, y si no se reaccionaba con rapidez, la cosa podía terminar en tragedia sangrienta. La desbandada fue inmediata, lo que nos permitió a los tres salir pitando hacia la colina donde Barth había dejado "aparcado" su bólido. Mientras nosotros lo buscábamos, él había aprovechado el tiempo encontrando todo lo necesario para arreglar la nave. Lo ayudamos en este menester, y decidimos escapar ante el cariz que habían tomado los acontecimientos.

#### EN EL PLANETA X

**A** una velocidad de escándalo, llegamos enseguida al planeta de Barth. En él, las especies compartían pacíficamente su existencia. Por una parte los que eran como Barth, y por otra, seres de aspecto totalmente humano.

Fuimos llevados enseguida a presencia del gran consejo, que escuchó lo que nuestro amigo tenía que contarles, y luego se retiró a deliberar. Al rato, se nos informó de la decisión que habían tomado. La nave en que vinimos sería reparada, y se nos encomendaba la misión de dirigirnos al planeta Phobos, con el propósito de impedir que las diosas del cuero se saliesen con la suya una vez más. Para conseguirlo, se nos iban a dar dos instrumentos muy poderosos, pues en X no utilizaban armas. El primero era un cinturón que podía hacer invisible al portador y a cuantos lo rodeasen. El segundo, un disco especial capaz de reproducir por sí mismo cualquier tipo de conversación que se efectuase en sus proximidades. Aunque a mí me hubiese gustado llevar una buen pistólón, me fue terminantemente prohibido. En cuanto la nave estuvo lista, nos hicimos al espacio dispuestos a cumplir lo que se nos había encomendado y a contribuir a salvar nuestro amado planeta Tierra.

#### CON LAS DIOSAS DEL CUERO

**N**ada más llegar a Phobos, lo primero que nos llamó la atención fue la gran flota de aeronaves dispuesta para partir. Como estaban muy vigiladas, nos encaminamos a unos edificios cercanos. En el interior, consideré prudente para eludir cualquier tropiezo colocarme el cinturón y desaparecer con mis compañeros. En una celda liberamos a habitantes del planeta

X, con quienes convinimos un plan para distraer a los guardianes de la flota intergaláctica.

Por último, en un gran salón del fondo, nos encontramos una escena que yo ya conocía a través del telescopio del doctor Sandler. En medio de una bacanal, las terribles mujeres contaban sus planes para con la raza humana y los habitantes del planeta X. Habían engañado al general terrícola, y éste las iba a facilitar la conquista de la Tierra. Para obtener pruebas, grabé todo lo que decían las que parecían líderes, que se llamaban Balfurra y Lubanna. También oímos cuales eran las claves para acceder a la flota. Salimos de allí a toda prisa, y nos colamos en uno de los cohetes. Como no teníamos ni idea de cómo tripularlo, nos ocultamos en el único lugar donde era posible hacerlo, guardando el más absoluto silencio.

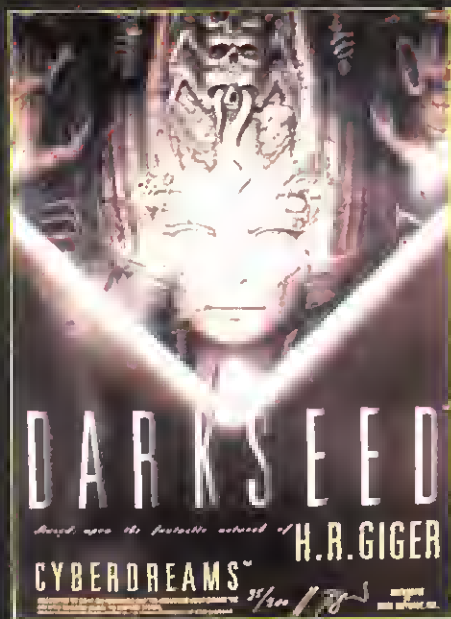
Después de un rato de vuelo, llegamos a la Tierra. Cuando la nave aterrizó, la multitud andaba eufórica recibiendo a las chicas de Phobos como sus libertadoras, olvidando las mínimas precauciones para garantizar la seguridad del planeta. Nada más bajarnos, todo el mundo señaló a Barth como el invasor al que había que eliminar para escarmentar a los que iban a invadirnos. Dándome cuenta de que las palabras servirían de muy poco, corrí hacia el único lugar donde el disco que había grabado podía serme útil. Cuando, a través de las ondas, comenzaron a oírse las voces de Balfurra y Lubanna hablando de sus maquiavélicos planes, todo su plan se vino abajo, y el pueblo reaccionó con rapidez contra los habitantes de Phobos. Estos, viéndose perdidos, se dieron a la fuga a toda prisa, dejando atrás la mayoría de sus naves, con lo que su poder quedó sesgado de golpe.

Por suerte, todo se había resultado bien, y Barth había conseguido que todos la vieses como lo que es, un amable visitante que sólo buscaba nuevas amistades entre nosotros. La única pega de esta historia está en que el profesor Sandler se ha empeñado en que entre en la familia, y creo que va a ser difícil que me escape de ésta. Pero alguna vez tenía que llegarme la hora".

"Mi gustar idea..., Brr..., Barth padrino de boda... Brr, Brr..., buena fiesta con raciones de neumáticos... Brr, Brr... copazos de plutonio..."

D.G.M.

## Gana con DARK SEED



este  
póster  
y un montón de  
programas para  
tu Amiga

### 1<sup>er</sup> PREMIO (1 ganador)

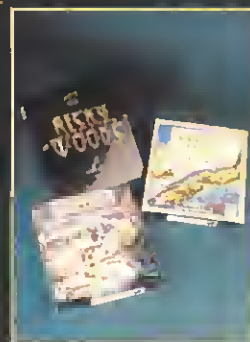
10 programas + un póster de  
DARK SEED autografiado  
por H.R. Giger



### 2<sup>o</sup> PREMIO (3 ganadores)



5 programas  
+ un póster  
DARK SEED  
autografiado  
por H.R. Giger



### 3<sup>er</sup> PREMIO (5 ganadores)

3 programas  
+ un póster  
DARK SEED

Sorteo de nueve premios entre las cartas que contesten correctamente a estas preguntas:

1.-¿Cuál es la traducción al castellano de «Dark Seed»?

- a) Sueño oscuro
- b) Semilla oscura
- c) Búsqueda en la oscuridad
- d) El ocaso de los dioses

2.-¿Cuál es la nacionalidad del artista H. R. Giger, en cuya obra están basados los gráficos del mundo oscuro de «Dark Seed»?

- a) Estadounidense
- b) Británico
- c) Suizo
- d) Español

3.-¿Cuál es el nombre del escritor protagonista de «Dark Seed»?

- a) Mark Twain
- b) Rod Spencer
- c) Mike Thyson
- d) Mike Dewson

4.-¿Dónde se encuentra la palanqueta necesaria para abrir el baúl del ático?

- a) En un cajón de la cocina
- b) En el maletero del coche
- c) Hay que comprarla
- d) En el bolsillo de un abrigo

#### BASES:

Entre todas las cartas recibidas en la redacción, se sortearán estas premias. El listado de ganadores se publicará en el nº 58 de Micromanía (marzo-93).

Las cartas han de tener fecha de matasellas entre el 25 de diciembre-92 y 31 de enero-93.

Recarta y envíanos el cupón (no valen fotocopias) a:

HOBBY PRESS S.A. Concurso Dark Seed Apda. Carreas 226. 28100 Alcabendas (Madrid).

#### CONCURSO DARK SEED

Respuesta 1:.....  
Respuesta 2:.....  
Respuesta 3:.....  
Respuesta 4:.....

NOMBRE:..... APELLIDOS:.....  
DIRECCIÓN:.....  
LOCALIDAD:..... C.P.:.....  
TELÉFONO:..... EDAD:.....





# LES HEMOS REGALADO UNA



## ALAVA

CABRERA GALLARDO JUAN  
ETXAZARRA ALVAREZ IVAN  
EXPOSITO AGUAYO DANIEL  
GUEVARA LEKUE JANIRE  
TURRIAGA ARRABAL CARLOS  
MARTINEZ DE OSABA ARKAITZ  
PEREZ GALLEGO ALVARO  
ROMERO SANCHEZ IKER  
VICENTE GONZALEZ IKER  
ZUBIELLOU FINCIAS ARITZ

## ALBACETE

ESCARABAJAL CENSANO RUBEN  
GOMEZ REQUENA RAFAEL  
LAMENCA MARTINEZ CARLOS  
LIZAN PALACIOS CONSUELO  
LOPEZ LEAL ROSA MARIA  
MARTIN BAUTISTA RAFAEL  
MARTINEZ ABAD RAUL  
ROSELL ROLDAN JOSE JUAN

## ALICANTE

ALCARAZ VAZQUEZ BARBARA  
BOBADILLA JAEN FCO JAVIER  
BOX MARTINEZ VICTOR MANUEL  
CABRERA SEVA ROBERTO  
CALZADO NUÑO ISIDRO  
CAMPELLO MASSO RUBEN  
CERDA TEROL MIGUEL ANGEL  
CORTES BALAGUER PEPA MARI  
FERNANDEZ SANCHEZ ROCIO  
FERRANDIZ BOMARTI ALMUDENA  
FERRANDO MOREIRA JOSEFA  
GARCIA CAMPELLO MANUEL  
GARRI VICAL VICTOR MANUEL  
GIL ABAD M CARMEN  
GIL TORREGROSA JUAN FERNANDO  
GILABERT GOMIS JOSE DOMINGO  
GOMEZ BANERA EDUARDO  
HERNANDEZ MARTINEZ ANGEL  
HUERTAS SANCHEZ SANTIAGO  
LIMORTE MURIES JUAN PEDRO  
LIRIO GRAN FRANCISCO  
LLOPIS NUÑEZ ROBERTO  
LLORET FERNANDEZ ANDREA  
MARTI VIDAL JAVIER  
MARTINEZ JIMENEZ DAMIAN DAVID  
MIRALLES PEDREÑO MIGUEL  
MONEDERO REDONDO MANUEL  
MOYA BAILE VICTOR  
MOYA PACHECO IVAN  
MUÑOZ MARTINEZ ARANTXA  
MULA GARCIA ANGELES  
MUNUERA GARCIA WALTER  
NAVARRO MANZANERA FCO JAVIER  
PINEDA GOMEZ ANA  
PLAZA COLOMA RICARDO  
RAJA SAEZ JOSE JAVIER  
ROMERO GARCIA PEDRO MIGUEL  
SAIZ UÑEZ MIGUEL ANGEL  
SALA ALBERT ELENA  
SANJUAN CANDELA LORENA  
SEVILLA ANTON VICENTE  
SOUSA COLLAZO MARCO ANTONIO  
TERUEL AIRES JOSE MARIA  
TOMAS GONZALEZ ANTONIO  
TRIVINO ELMEL SANTIAGO  
VALLE COGOLLAR CARLOS  
VAN HERPT VICTOR  
VIDAL MARIN LETICIA  
VILLENIA GARCIA GLORIA  
ZARAGOZA ZARAGOZA IVAN

## ALMERIA

CAMPOS CAZORLA CAROLINA  
CARMONA SILVA ANTONIO  
CORTES IRUNDIAGA ALFONSO  
DOMINGO DOMINGO JOSE MIGUEL  
ESTEBAN MARTINEZ FRANCISCO  
FERNANDEZ LLANCAS NOE  
GIL AVILES MIGUEL  
GIL PEREZ FERNANDEZ ALBA  
GONZALEZ HERNANDEZ FRANCISCA  
LOPEZ MILLAN SOLEDAD  
MENA RODRIGUEZ MARIA COLORES

## ASTURIAS

ALONSO CARRANDI JESSICA  
ALVAREZ ALVAREZ MIGUEL

BORRAGAN RODRIGUEZ LAURA  
CRESCO SOLDEVILLA MIGUEL  
CUEVA YUS RICARDO  
ESTEVEZ AMAGO VERO  
FERNANDEZ GARCIA JAVIER  
FERNANDEZ PERNIA OLIVER  
FERNANDEZ RIVERAS MARIA  
FERNANDEZ SANCHEZ NESTOR  
GONZALEZ ALVAREZ FCO JAVIER  
GONZALEZ FERNANDEZ CRISTINA  
HERRERO PERERA LAURA  
LOPEZ GRIJALBO AINHOA  
LUQUE GARCIA VERONICA  
MARTIN CUESTA MIGUEL  
MUNIZ BLANCO FERNANDO  
NAVIA FRAILE FCO JAVIER  
PEREZ FERNANDEZ IGNACIO  
PEREZ MARTIN MIGUELA  
SANCHEZ DEL ROSAL ELENA  
SOLOR VAZQUEZ LUISA MARIA  
TRIVER TABOSKY ANDRES  
VALLINA SILVIA ALBA  
VILLAMOR GONZALEZ SELENE

## AVILA

GARCIA BLAZQUEZ MARIA VEGA  
GARCIA NAVARRO MARIA CARMEN  
GARCIA SERAPIO MARI ANGELES

## RECIO ALIA ALVARO

## BADAJOS

ARANDA CORBADRO SANDRA  
CALDERA ZAJARA RUBEN  
CARMONA CRUZ CELIA  
COLLADO PIRIZ CARLOS ALBERTO  
CORTES ANTEOUERA FCO JAVIER  
DURAN GUISSADO ALONSO  
FERNANDEZ MONTAÑO SANTIAGO  
GIRALDO GALLEGO FRANCISCO  
GOMEZ QUINTANA ENRIQUE  
GONZALEZ MARTINEZ FRANCISCO  
GONZALEZ CARRASCO MARTA  
IGLESIAS ROMERO JOSE MIGUEL  
LLERA ALONSO MANUEL  
MUZIEL CARRASCO ANA BELEN  
RICO JUAREZ ROBERTO

## BALEARES

APARICIO VERDUCH RAUL  
BOZAOA GUISSADO MARIA JESUS  
CLEOFE HUGUET SERGI  
COMPANY PONS VERONICA  
CUART CURTO JOAN  
DELGADO HINOJOSA PIEDAD  
DOLMAU ESPET VICTOR  
FERNANDEZ BALAGUER TOMEN  
FERRIOL TERRASA JAIME  
GALLEGO GALAN ANA MARIA  
GÁLVEZ MENASAS LAURA  
GARCIA RIERA JAVIER  
GONZALEZ SALINAS FCO JOSE  
LLANERAS OLIVER JUAN EDUARDO  
LOBATO GREGORI IVAN  
LOPEZ GARCIA JOSE ANTONIO  
MATAS CAPARROS DANIEL  
MERCADAL JIMENEZ MARIA DEL MAR  
MOREG CALDENTEY CRISTOFOL  
NAVARRO VALERO VERONICA  
RADON MORALES MIGUEL  
RADRON MORALES MIGUEL  
RIERA MARI JOSE RAUL  
ROMERO ESCOBAR JOSE CARLOS  
ROSA CANALES MARCOS  
SALA SALA JOSE IGNACIO  
SASTRE SANCHEZ FRANCISCO JOSE  
SERRA GOMILA MIGUEL ANGEL  
SERRA NEBOT ARNAU  
TALTAVULL MOLL JOAN  
TITOS RAMIS MIGUEL  
VALIENTE PICON FCO JOSE

## BARCELONA

ABELLA MARTIN DAVID  
AGUERA GARCIA MIGUEL  
ALADEL CAMPO JOAN  
ALQUACIL RUIZ ALEX  
ALIENDE NAIA DANIEL  
ALVAREZ ELENA  
ANDREU ROURA JOSE JOAQUIN  
ANDUJAR DEL POZO DAVID  
ARIAS SANTIAGO  
ARMENTANO VILA RICARDO  
ARQUES GIBERT MONTERRAT  
BARROSO FERNANDEZ JUAN FCO  
BELLES PEREZ ANTONIO

BOSQUE MORENO JESUS  
BRUGUERA ROVIRA EVA  
CAÑADILLAS SAEZ IDIA  
CABRERA DE LA ROSA JOSE  
CALLEJA GONZALEZ SERGIO  
CALSINA ROMERO SANDRA  
CANET SOLA MAR  
CARMONA PEREZ DANIEL  
CARRIZOSA SERRA ELOY  
CASTELLANOS MATEO VICTOR  
CASTELLS LUCAS JORDI  
CRESCO MUELA ANTONIO  
CRUZ VIZCAINO YOLANDA  
CUBELLS PRUSI DAVID  
CUENCA GOMEZ ALBERTO  
CURRO MANZANO R  
DE LOS RIOS SANCHEZ FERNANDO  
DEL PINO ROVIRA BORJA  
DIAZ GONZALEZ PEDRO  
DOMENECH MATES JOAQUIM  
DOTRI GARCIA ANGEL  
ESPAÑA BELTRAN ANGELES  
FELEZ PALOMERA ORIOL  
FERNANDEZ ARROYO HECTOR  
FERNANDEZ FERNANDEZ ELISABET  
FERNANDEZ RUIZ DESIREE  
FERRER DANIEL  
FOLCH CURTO ALBERTO  
FONT MORENO LLUIS ALBERT  
FONTANET HORTA MARTA  
GAGO GONZALEZ JAVIER  
GAHAN HERNANDEZ IRAN  
GALLART FERNANDEZ JORDI  
GALLEGO COZAN MANUEL  
GÁLVEZ BAUTISTA FRANCISCA  
GARCIA MALDONADO LARA  
GIBERT NAVARRO ALBERT  
GIL ALGABA JOSE LUIS  
GIL JARDO JOAN  
GOMEZ CUSCO RICARDO  
GOMEZ MEDINA JONATHAN  
GONZALEZ PEREZ ERNESTO  
GONZALO CASTRILLO SERGIO A  
GRANADOS ORTIN JOAN  
GRIMAU PINOL JORDI  
GUJARRO MARTINEZ JAVIER JOSE  
GUINARD JORDI  
GUTIERREZ ALEJO IVAN  
HELBIG PEREZ MONTERRAT  
HERNANDEZ COSTA JONATHAN  
HERNANDEZ LLANAS MIGUEL A  
HIDALGO MUÑOZ AURORA  
HILENO BARRIENTOS MIGUEL  
INIESTA MARTINEZ FRANCESC  
JIMENEZ OLAYA JOSE LUIS  
JORDANO CASTRO RAFAEL  
JUANES PUJOL EDUARD  
LABORI PLANA SERGI  
LACARTA GUERRERO DANIEL  
LAMBER VICTOR  
LEON SALE XAVIER  
LLAVAYOL MORILLA MONICA  
LOPEZ I PALAU ALLENT  
LOPEZ MATAS ENRIC  
LOPEZ SALVADO DAVID  
MARFIL SAEZ XAVIER  
MARQUEZ OTERO JOSE ANTONIO  
MARRADE JORDI  
MARTIN TEIXIDO VICTOR  
MARTINEZ CESPEDES ROBERTO C.  
MARTINEZ GIL JORGE  
MARTINEZ TONDO JOAN  
MAS SORO ALAN  
MATARO MALLEU MARC  
MATEU SELLARES DAVID  
MINGOT FERNANDEZ DAVID  
MITJA COSTA JOAN  
MOHAMEDI SANCHEZ OMAR RUBEN  
MONTIN COMERO RAMON  
MORAL BLANCO JOSE MIGUEL  
MORENO OLIVER ISAAC  
MORILLO MENDOZA JOSE ANTONIO  
MOZALEDA CASANOVA DORY  
MUDILLO ROMERA ALBERT  
NAHARRO MUSSONS IVAN  
NAVARRO JANEZ NESTOR  
NAVARRO SALVANY NESTOR  
OLIVER GARCIA JOSE JUAN  
OLIVER PEREZ ALBERTO  
OLMO JHENIFAR  
PAIN ANTUNEZ JOSE ANTONIO  
PALLARES GALOABARDES SERGI  
PARES GONZALEZ ERIC  
PASTOR MORANCHO JAVIER  
PEDEMANTE PICA JAUME  
PERAL FERNANDEZ VICTOR

PERELLO HERNANDEZ VICENTE  
PEREZ DIEZ ALBERTO  
PEREZ GUTIERREZ EMILIO  
PEREZ POLIDURA OSCAR  
PEREZ SERRANO JUAN  
POLONIO LUCAS DAVID  
PUIG JOSE MARIA  
PUJOL FERNANDEZ ORIOL  
QUILEZ GARCIA SERGIO  
QUINTO RECIO FCO JOSE  
REDONDO LOPEZ ANDRES  
RIBAS CELMA MARC  
RICO MARTI ANGELES  
RIERA ROMERO JORDI  
RIU NOGUERA DAVID  
RUIZ I ROIG JOSEP  
RODRIGUEZ MORALES RAUL  
ROMERO JIMENEZ EMI  
SACASA FERRER ALBA  
SALA CASANOVAS JACINT  
SALAMANCA CASTRO RAUL  
SANCHEZ MERCHAN RAFAEL  
SANCHO LEIVA EVA  
SANJUAN ESPINOSA VICTOR M  
SANROMA ROMEBES MIRIA  
SANTOS MONTENEGRO VICENTE  
SENTIS HERNANDEZ MARC  
SEPULVEDA JULIO  
SERRANO GARCIA GABINO  
SOLANS OLIVEROS CARLES  
SOLDEVILLA CASES JORDI  
SOTO AGUIRRE IVAN  
SUAREZ GONZALEZ JOSE MARIA  
SUAREZ JORGE  
TARIA CALDUCA FRANCESC XAVI  
TIRADO SERRANO JUAN CARLOS  
TORRAS ALBERT DANIEL  
TORRES VIDAL DAVID  
TRESSOLS PIQUER NURIA  
TRILLA ROMERO LUIS  
TURRION DELGADO ABRAHAN  
UMBERT NURIA  
UROZ SORIANO DAVID  
VALLES PUJABERT FRANCISCO  
VAZQUEZ ORTIZ JULIO CESAR  
VELASCO BATLLE DANIEL  
VENTURA MONDEJAR ESTEFANIA  
VICARIO PARRERA CARME  
VILLANUEVA PIÑERO VIRGINIA  
YAGO GONZALEZ ANTONIO  
ZAHINO RUIZ ABEL

## CASTELLON

ARAN RICO ERIC  
ARNAL SERRANO PASCUAL  
BELERCHIC ALEDO VICTOR  
BELLES PRATS VICENTE  
FERNANDEZ CERVERA VALENTIN  
FONT BARRES MANUEL  
LOPEZ GIL RUDI  
MALLENCH SAURA JOSE VITOR  
MIRO ESCRIBA ENRIQUE  
PITARCH MAÑOSOS OSCAR  
SUÑOL ESTELLER JUAN JOSE

## CIUDAD REAL

ALBALATE RAMIREZ LUIS  
ASENJO GARCIA SARA  
DIAZ GONZALEZ JOSE ANGEL  
FERNANDEZ SANCHEZ DE LA BLAN M  
OJEDA TERCERO ALFONSO

## CORDOBA

AGUILERA LUQUE PABLO  
BARRERA SANCHEZ DAVID  
BARRERO RODRIGUEZ ANTONIO  
DELGADO GONZALEZ ANDRES  
DIAZ SANCHEZ ANDRES  
DOMINGUEZ HERNANDEZ SILVIA  
FERNANDEZ VIDAL FRANCISCO  
GALVAN ROSA ALEXIS  
JOMERA VILLA FRANCISCO  
JURADO RUIZ ANA  
LOPEZ SANCHO ELIAS  
MARTINEZ ESPARTERO FCO JAVIER  
MARTINEZ RODRIGUEZ SERGIO  
MORENO ALCAIDE RICARDO  
MORENO SALMORAL ANTONIO  
MUÑOZ LOPEZ MARIA AZAHARA  
PERALTA CONTRERAS LAURA  
RAYA GONZALEZ JAVIER  
REQUENA TORRES JOSE ANTONIO  
RINCON RECIO MIGUEL ANGEL  
RODRIGUEZ MARTINEZ ELIAS  
URBANO AGUILERA RAFAEL

## LA CORUÑA

BARRAL NAVEIRA ADRIAN  
CARZON MARTINEZ SANTIAGO  
CASTRO EDEIRA MIGUEL ANGEL  
CASTRO RODRIGUEZ VICENTE  
LOUZAN CARAMES LUIS A  
MARTINO TORRECILLAS JUAN F  
MONTERO DIAZ ESTEFANIA  
OTERO ORES ALBERTO  
PAN ESMORIS JUAN  
RODRIGUEZ DIAZ MARTA  
RODRIGUEZ SUNCAL MANUEL  
SAAVEDRA LAGARES EDUARDO  
SANTOS IGLESIAS ALVARO JOSE  
TEJEDOR GARCIA RICARDO  
VAZQUEZ LOPEZ RUBEN  
VILABOY REDONDO DANIEL

## CUENCA

CORDOBA CANALES PAULINO  
FERNANDEZ MUELAS JOSE ISRAEL  
GONZALEZ ALARCON LUIS JULIAN  
LOPEZ GOMEZ ALVARO  
MALABIA GOMEZ VALENTIN  
MENA MONTIYA JESUS MANUEL  
NAVARRO OLIVAS RAUL  
PARRILLA ZOCO IVAN  
REAL PEREZ LUCIA  
RENTERO GOMEZ LUIS  
SANCHEZ GONZALEZ FRANCISCO

## GIRONA

CANADAS CARMONA ANGEL  
CACERES RAMOS DAVID  
CESPEDES ESTEVE ALBERT  
CRISALVO MARTINEZ ANGEL  
ELGAHANAUAN GARCIA BENJAMIN  
GARCIA LLAMAS LYDIA  
IRERTE LLUC  
JOVER RODRIGUEZ MERLI  
KADRE AMED  
LOPEZ RAUL  
MAS TORRENT ISAAC  
MASNOU SALIP JOSEF  
NAVARRO CARLOS  
RODRIGUEZ BRUJATS TONI  
RODRIGUEZ PORCEL CARLES  
RUIZ JIMENEZ LUIS  
SANTAMARIA BOSAR NEUS

## GRANADA

ALBERTO ROGAS CARLOS  
ARROYO FAJARDO MANUEL  
BAUTISTA SEGURA IGNACIO  
FERNANDEZ ALAMEDA JUAN PABLO  
GONZALEZ MORENO M ADELA  
GUTIERREZ DEL MORAL MIGUEL  
JIMENEZ ORTEGA ANTONIO  
LOZANO RODRIGUEZ GUSTAVO A.

MEGIAS PEREZ ANGEL  
MERCADO PERTINEZ VERONICA  
MUÑOZ MORALES JOSE MANUEL  
ORTEGA FERRER JOSE MANUEL  
RODRIGUEZ BRIONES RAQUEL  
RUIZ FERNANDEZ JOSE RAUL  
SANCHEZ MOCHO GUSTAVO A  
TORRES LOPEZ FCO JOSE  
VILLAR LOPEZ MIGUEL

## GUADALAJARA

ALVAREZ ELICES MA CARMEN  
GOMEZ POZO MARIA  
PACHECO JIMENEZ MARCOS

## GUIPUZCOA

AIZPURUA MURUA IVAN  
BENITEZ FERNANDEZ MARCIA  
BERNIER MARQUEZ JOSE ANGEL  
CEPERO GARCIA FRANCISCO  
CORRALES ALONSO ASIER  
CORTES HERNANDEZ AINHOA  
FINCIAS AGUADO JAVIER  
GARCIA GARCIA JOANA  
GIL MIRANDA DAVID  
GONZALEZ GARAIGORDOBIL GEMA  
HERAS FARINAS ALEXANDER  
HOYOS CRUZ MARIA LOURDES  
LOBATO FEMIA AITOR  
MADINA LUGARTE ISMAEL  
MARTIN SANDOVAL DAVID  
MATIAS CRISTIAN  
NALDAIZ MUÑOZ PILI  
OSTOLAZA BERNEDO GANIX  
PECINA ALBERTO  
PERAL GONZALEZ ARHAITZ  
SALVADOR NAIKE  
SANCHEZ TACON MARK  
SANCHEZ VIÑAS AITOR  
URBIETA ASTIGARRAGA KEPA

## HUELVA

BOGADO LOPEZ ALICIA  
CAMERO DOMINGUEZ MANUEL  
CARMONA HURTADO ISAAC  
CONEJERO PEREZ MERCEDES  
DOMINGUEZ ESPINA JOSE LUIS  
DONAIRE MARTIN IDELFONSO  
GARCIA SANCHEZ MATAMOROS  
DIEGO MANUEL  
GOMEZ MENCHERO ALBERTO  
LASAPTE CABALLERO MERCEDES  
LEÑERO BARDALLO JUAN A  
LIÑEZ BOHORQUEZ DANIEL  
MARIANO CAMACHO ANTONIO  
MARTINEZ VERDEJO JUAN JOSE  
MONTENEGRO SEQUERA GEMA  
MORA RAMIREZ ALEJANDRO  
MORON GONZALEZ ROCIO  
RAMIREZ CONDE RAUL  
RENGEL GARCIA JUANA  
SANTOS MENDO JOAQUIN  
SERRANO MIRA MANUEL LUIS  
SOUTO CALVO RAUL

## HUESCA

ALONSO ARROYO JUAN  
CORCUILLUELA SOTERAS PABLO  
LAPORTA BUIL PABLO  
PEREZ MORACHO GEMAN

## JAEN

GOMEZ MONGE JOSE DANIEL  
MORENTE HERRERA LUIS

## LEON

ALFONSO GONZALEZ OSCAR  
AMOR OROZCO MARTA MARIA  
BENITEZ FERNANDEZ JORGE  
CARBALLIDO VILLALVERDE JULIO  
DE CAMPO MORO DAVID  
DIEZ VALLE MARIO  
FERNANDEZ SEVILLA RICARDO  
GARCIA ALONSO JORGE  
MARTINEZ RODRIGUEZ JAVIER  
RODRIGUEZ GARCIA ADRIAN  
SANTAMARTA VICENTE OSCAR  
TAGARRO LOPEZ ROBERTO  
VIDAL GONZALEZ JUAN ANTONIO

## LLEIDA

AMIGO PERALTA JOAQUIN  
BAULIES DEL AGUILA JOANA  
BOLCHI GARCIA ALBERT  
CASTELLS FARRAN ELAI  
HUGUET ALUJA JORDI  
LLUCH ROBERT JORDI  
LOPEZ MESTRE JUAN SEBASTIAN  
LOTINA GARCIA RUBEN  
OYOLA RODRIGUEZ JUAN  
PIENA PERELLO FRANCESC  
PORTA PIQUE RAMON  
REQUENA BARRANCO MANEL  
RIBAS IVAN  
SERNPALO VISAACONILL JESUS  
VERDU PAYA ANNA

## LA RIOJA

BASTIDA LUAZO EDUARDO  
ESPINOSA MARAURI MIGUEL ANGEL  
GOMEZ DE SEGURA HECTOR  
MANRIQUE SAEZ DE TEJADA IRENE  
OLASAGARRE JAVIER  
RUIZ DE YENDOZA ALBERTO  
SENDINO BRAVO LAURA  
SOMOVILLA BUSTO JULIO  
TRAPERO DAROCA FERNANDO

## LUGO

ALVAREZ GONZALEZ FABIAN

LEMA FERRO VANESA  
LOPEZ VILLAR ROBERTO  
RODRIGUEZ RIVAS ROBERTO

## MADRID

ALVAREZ PASTOR ALEJANDRO  
ARANGUREN BOSCO  
ARIZA MARTIN CAROLINA  
ARMENTEROS RUBIO ALBERTO  
ARROYO PERCONIG ENRIQUE  
BAL CAMACHO ALBERTO CRISTO  
BAYON SANTAMARTA PATRICIA  
BEJAR OCTAVIO  
BELLIDO PUEBLA MARIA ROSARIO  
BRAOJOS PRADO ALBERTO  
BRAVO NOGAL OSCAR  
CARRASCO MARTINEZ JOSE  
CASOUEIRO ABAD CESAR  
CASTILLO ARELLANO RICARDO  
COBOS MUÑOZ ISABEL  
CORREDERA MARTIN CARLOS A  
DE DIEGO DIEGO  
DE LA HORRA ORDOÑEZ ROCIO  
DE LA MATA MARTIN IVAN  
DIEZ MARTIN GARCIA CLARA ISABEL  
DOMINGUEZ JUAREZ JUAN MIGUEL  
EDEX SERRANO JONATHAN  
ESTRADA RODRIGUEZ IGANCIO  
FERNANDEZ COVACHO JAIME  
FERNANDEZ CABALLERO RAUL  
FERNANDEZ DE BLAS ANA MARIA  
GARCIA PEREZ MELODIA  
GARCIA PULIDO CARLOS  
GARRIDO TORRES MYRIAN  
GILDA AGUAYO RAUL  
GOMEZ GARCIA NURIA  
GONZALEZ BELLIDO PEDRO  
GONZALEZ DE BODAS JAVIER  
GONZALEZ PORRAS DAVID  
INSAUSTI DAVID

JIMENEZ FERNANDEZ FCO JAVIER  
JIMENEZ GARCIA ANDREA  
JIMENEZ GOMEZ ROBERTO  
JURADO MANAS JUAN JOSE  
LAVERNIA VIRGINIA  
LOPEZ CALLEJA DANIEL  
LOPEZ HORTIGUELA GEMA  
MADRID RUIZ SAMUEL  
MARCOS FERNANDEZ ANTONIO  
MARTIN NAVARRO MANUEL  
MARTINEZ BADAYA ALEJANDRO  
MARTINEZ SANCHEZ ISRAEL  
MOLINERO HERNANDO RAUL  
MORGADO MARTIN JOSE FELIX  
MUÑOZ ALFONSO  
MUDARRA MARTI M DEL CARMEN  
MUNGUIRA SANCHEZ ELVIRA JOSE M  
OBESOSO ACADE RAFAEL  
OLLERO OLAS LUIS MIGUEL  
OROZCO GARCIA MERCEDES  
ORTEGA FRAGA DAVID  
ORTIZ ZAPATA NURIA  
PALOMAR JADO SANTIAGO M  
PAROZO TORRES INMACULADA  
PARRA PADILLA ALFONSO  
PEREZ GONZALEZ ROBERTO  
PRIETO BARRIO ANDRES  
RAMOS MARTINEZ DAVID  
RODRIGUEZ BARRAGAN GANDOLF  
RODRIGUEZ MOYA IVAN  
ROMERO QUICIOS JAVIER  
ROSELLO DOMINGUEZ ROGER  
SAEZ DAVILA MARIA  
SANCHEZ BERMEJO RUBEN  
SANCHEZ CORDERO LUIS  
SANCHEZ JIMENEZ DANIEL  
SANCHEZ PADRONES ANGEL  
SANCHEZ COMAS DANIEL  
SANTANA BERMEJO SANTI  
SIERRA BENITO JAVIER  
SIERRA RUIZ DAVID  
SUSMOZAS ORTIZ MARCOS  
TARDIO RODRIGUEZ DAVID  
TREVILLA VARA DE REY JUAN  
UGUET DE RESAYRE SERGIO  
VANGIONI HUCK ALESSANDRA  
VAZQUEZ BLAZQUEZ JAVIER  
VAZQUEZ GAITERO ROBERTO  
ZORITA GONZALEZ EDUARDO

## MALAGA

BENABRIA LUANA LEYLA  
CARRASCO CID CATALINA  
DE LOS RIOS CABELLO ANGEL  
DELGADO RODRIGUEZ OSCAR DANIEL  
FERNANDEZ PEREZ BENJAMIN  
FERNANDEZ RAMON JUAN JOSE  
FERNANDEZ SERRANO DANIEL  
FIGUEROA DIAZ FCO JAVIER  
GIL PERTINEZ SERGIO  
GONZALEZ MERCHAN APOLONIA  
GUERRERO GOMEZ JOSE  
GUERRERO LUQUE JUAN DANIEL  
IGLESIAS CRUZ JONATHAN  
IASILA GUTIERREZ ALFONSO  
MARTIN GANZINOTTI RONALD  
MORA SANCHEZ ANTONIO  
MORJANO POSTIGO JOSE DOMINGO  
MUÑOZ JIMENEZ JAVIER  
MUÑOZ ZABALA MATIAS  
PAREJO GONZALEZ PAQUI  
PEREZ RICO FCO JAVIER  
RUIZ GIL ANA MARIA  
SELLES AGUA SUSANA  
VICERAS SANTANA CARLOS

## MURCIA

AGUDO GARCIA ALBERTO  
ARNALDOS MORENO GUILLERMO  
AZNAR CARRASCO ANDRES



# CONSOLA GAMEBOY



BALSALOBRE ORENES MARIA  
CARLO OLMOS ROBERTO  
CARRILLO CANO JOSE FRANCISCO  
ESPEJO PEREZ JOSE MANUEL  
GALLEGO ROMERO JUAN DIEGO  
GIMENEZ MEJIAS DAVID  
HERNANDEZ FLORES JOSE MANUEL  
MARTINEZ FERNANDEZ JESUS  
MARTINEZ GIL JUAN  
MARTINEZ SANCHEZ MARCOS A.  
MEROÑO GONZALEZ M LUISA  
RUBIO GARCIA CABAÑAS ISABEL  
RUIZ HURTADO JOSE  
SANCHEZ CERVANTES FELIPE JOSE  
SANCHEZ GONZALEZ MANOIO

## NAVARRA

BERIAIN TALAR SERGIO  
BLANCO TORNAS IVAN  
ENCISO JIMENEZ LUIS ANDRES  
EXTXEBERRIA PILI  
HUARTE ZULAICA CARMEN  
JIMENEZ RUIZ EDUARDO  
LOZANO GALLEGO MIKEL  
PEREZ LOPEZ ALEX  
TORRECILLA SESMA IÑIGO

## ORENSE

CONDE MARTINEZ IVAN  
FEUJEIRO CORTES JOSE MANUEL  
QUINTAS QUINTAS JUAN ANTONIO  
RODRIGUEZ CONS FABIO

## PALENCIA

CARREÑO DE LA TORRE RAMON  
GONZALEZ DIEZ JULIO JOSE

## LAS PALMAS

BRITO GIL ELISABET  
CEDRES PERDOMO JUAN FCO  
DENIS SUAREZ ACAYMO  
DIAZ DOMINGUEZ AGONEY  
JEREZ FLORES MARIO ADRIAN  
JIMENEZ OLIVA NOELIA  
ORTIZ PEREZ JESSICA  
ORTIZ PEREZ OLIVERIO  
PEREZ GADEA CARLOS  
SANTANA MARTIN MARGARITA

TADEO BERGER CARLOS

## PONTEVEDRA

AGUIERA RODRIGUEZ ENRIQUE  
ALVAREZ PEQUEÑO CARLOS  
CALVAR CALVAR ENRIQUE  
COIRA LEWICKY BRUNO  
CURRA LOPEZ CELESTINO  
DIAZ RODRIGUEZ NICOLAS  
FERNANDEZ MARTINEZ SANTIAGO  
FRANCO BARREIRO ROSA MARIA  
FRANCO PEREZ DANIEL  
GARCIA ARAUJO BRAIS  
GARCIA CARTUJO JORGE  
GONZALEZ PAZ SERGIO  
IGLESIAS CORDEIRO JOSE EMILIO  
LOPEZ CALVAR FABIAN  
LOPEZ GONZALEZ BEATRIZ  
NISTOI PORTASANY SERGIO  
PEDRARES ALONSO MANUEL  
PEREZ AMOEDO PABLO  
PEREZ SOUSA JUAN JOSE  
PEREZ VELTRI GABRIEL  
RIOS TABAS CRISTIAN  
RODRIGUEZ FERNANDEZ JAVIER  
SALGADO BIEFER DANIEL  
SANTORUN FONTAN IAGO  
SERRANO CORROTO MARIA LUISA  
SONTULLO FIGUEROA ENRIQUE  
VILLAVEDE RODAL MIGUEL

## SALAMANCA

ANDALUZ ACEÑA ROBERTO  
DE DIOS TORRES JUAN CARLOS  
DOMINGUEZ GARCIA SALVADOR  
HERNANDEZ RAMOS JOSE MARIA  
MARTIN HERRERO JOSE ANTONIO  
MELON VAIJEJO RAUL  
PEREDA POVEDA ROBERTO  
PEREZ HERNANDEZ JOSE ANTONIO

## TENERIFE

ALVAREZ GARCIA HECTOR  
DIAZ MARTIN DAMIAN  
FUNERO HERRERA BEATRIZ  
GARCIA DEL CASTILLO VERONICA  
GUERRA CABRERA AGUSTIN FCO.  
HERNANDEZ MARKERO IGNACIO  
MENDEZ GUZMAN GERARDO

MORALES GOMEZ JOSE ESTEBAN  
ORTA REYES AARON  
PACHECO SERAFIN YERAY  
PEREZ RAMOS MIGUEL ANGEL

## SEGOVIA

ALVARO MARTIN JORGE  
ANCHUELA SANCHEZ JUAN  
HERRERO VALVERDE PABLO  
JIMENEZ VELAZQUEZ ESTEBAN  
SANCHEZ LUNA LUIS ALBERTO

## SEVILLA

AGUDO MUÑOZ MANUEL  
ALBANDEA RODRIGUEZ MARIA E.  
ALMAZAN VAZQUEZ RODRIGO  
AMARILLO CONDE RAFAEL  
ARNEDO VALDERAS MARCO  
ARNESTO GARCIA MARIO  
ASQUERINO LAMPA OLMO  
BAÑOS PEREZ DE GUZMAN JESUS  
BALBONTIN GUTIERREZ ALVARO  
BERNAL CEROUERA CONSUELO  
BURGUETE HEVIA MARTA  
CAMACHO MANUEL  
CAMPOS MOIDES YOIANDA  
CANTON GUZMAN RICARDO  
CASTILLA RIVERO MANUEL  
CATALAN TORRALVO JOSE MANUEL  
COCA PEREZ ISABEL MARIA  
DE LA CRUZ DIAZ URBAN ANGEL  
DIAZ JIMENEZ MARIA CARMEN  
DURAN MEDIAVILLA ALEJANDRO  
FERNANDEZ GIL JOSE SABINO  
FERNANDEZ RUIJERA GUILLERMA  
FERRER GARCIA DE CASTRO MANUEL  
GARCIA GARRIDO OLIVER  
GARCIA IGLESIAS JOSE LUIS  
GARCIA MELEIRO JOSE LUIS  
GARCIA TORREJON BELEN  
GOMEZ ARAGON SOSA  
GOMEZ CASADO ALEJANDRO  
GOMEZ PORRAS CESAR  
GONZALEZ APARICIO RAMIRO JOSE  
GONZALEZ CANTO JUAN MANUEL  
GONZALEZ ROLDAN MANUEL  
GONZALEZ VIDAL MARIA DOLORES  
GUILLENA GARCIA ROSARIO  
HINOJOSA LOZA ALEJANDRO

IÑIGUEZ CORRALES MARIA  
JIMENEZ GALERA MARIA ZAIRA  
JANILLA MACIAS JESUS MANUEL  
LARA RUIZ ANTONIO  
LAZO JIMENEZ MATIAS  
LOPEZ GARODO OSCAR  
LOSADA SANCHEZ CARLOS  
MANCIIA PEREZ JAVIER  
MARIN BARBERO MIGUEL ANGEL  
MARTIN BARBERO ROCIO  
NAVACERRADA GONZALEZ JEUS  
OLMEDO GOMEZ FRANCISCO  
PALMA SANCHEZ ANTONIO  
PEREZ LARA VICTOR  
PINEDA AMO ISAAC  
QUINTERO ALLES RAMON  
RAMIREZ GOMEZ ENRIQUETA  
RIVERO ORTIZ JOSE MANUEL  
RODRIGUEZ SOSA MELCHOR  
ROJO VARGA MOISES  
ROLDAN PINEDA IRENE  
SALAS OSUNA JOSE  
SANCHEZ GALAN JUAN ANTONIO  
TORRES TORREJO JULIO  
TRISTAN HERRERA JOSE ANTONIO

## SORIA

RODRIGUEZ RUJULA DAVID

## TARRAGONA

ARQUES CEBOLLA FCO JOSE  
CALERO ARENAS GERMAN  
ESCURRIOLA FELIP DAVID  
FANECA MURIA MONICA  
FRANCH CARLOS  
FRANQUET ALEX  
GALOFRE MATEU DANIEL  
GARCIA ROCES CAROLINA  
GARRIDO DE LA CRUZ JOSE LUIS  
GUERRERA SANCHEZ XAVIER  
GUTIERREZ BORRERO DANIEL  
ILLATSE CID MARIA  
ILLELI REVERTE MARTA  
MARTIN CABRERA XAVI  
MARTIN SANCHEZ ENCARNI  
MESTRE SAEZ ANAIS  
MOLINA FERRERO MERCEDES  
NAVARRO DIEZ JORDI  
SANCHEZ PAJARDO CESAR

## TERUEL

COUSO HERRERO ADRIAN  
ESCUIN ARANDA JOSE  
FILLOY HECTOR  
VELA SERGIO

## TOLEDO

ALCALA BLASCO PABLO  
ALONSO REDONDO SAMUEL  
GARCIA DEL RIO PALOMA  
GARCIA MONTE PEDRO  
GREGORIO DEI PINO ELENA  
IGLESIAS NUNEZ ANGELA MARIA  
LOPEZ RODRIGUEZ JESUS  
MARTIN MARTIN JOSE MANUEL  
MARTINEZ MARTIN CRISTINA  
MENCIA LOPEZ MIGUEL A.  
PECES AGUADO RAUL  
PULIDO CRIADO EDUARDO  
SANCHEZ SIMON JOSE RAUL  
TORRAS CHILOECHES MARCO

## VALENCIA

AMORAGA CARBONELL FRANCISCO J.  
ANACLITE LLOPIS MARIA PILAR  
BALAGUER JOSE VICENTE  
BASTERRA LOPEZ IOANA  
BOSCH ALEMANY VICTOR  
CALERO SEGARRA JOSE  
CARMONA BERNABEU JOSE  
CARRETERO PLASENCIA CARLOS  
CASTILLO PEREZ SALVADOR  
CIVERA RUBIO DANIEL  
CLEMENTE MARTINEZ PEDRO  
COSTA MAS NILTON  
COVES GUAITA JOSE VTE  
DRIBES FERRANDIZ JAIME  
GARCIA GARCIA JUAN ANTONIO  
GARCIA GIL LAURA  
GARCIA NAVARRO DAVID  
HIDALGO JOSE ANTONIO  
JUAN CALONA JOSE MARIA  
JUAREZ SOLER MARIANO  
LAGO ANGEL MIGUEL ANGEL  
MARCIA REIDY ALEJANDRO  
MARTINEZ GONZALEZ JOSE LUIS  
MORANT SANISIDRO  
NAVARRO GARCIA SALVADRR

PERELLO GAJO LUIS  
RUBIO SOLIVA FRANCISCO  
RUIZ ALBERTO  
SAEZ BONAFE ISMAEL  
SANCHEZ GONZALEZ JOSEFINA  
SENTIERI OMARREMENTIRIA ANGELA

## VALLADOLID

ARENAL SECO FRANCISCO  
ARTEGA MEILLADO ALFREDO  
LOPEZ CABALLERO OSCAR  
MARTINEZ DE ITURRATE JAVIER  
MIGUEL CARPINTERO RUBEN  
PALMERO GARCIA ALEXANDRA  
PARRA ALONSO GUILLERMO  
VAQUERO VICTOR

## VIZCAYA

AGUIRRE ARTETA IÑAKI  
ALONSO PEREZ RICAR  
ARAS NOGALES SAIOA  
ASTIZ HUARTE MAITE  
BARRERA MESPERUZA AINARA  
CAMASERO GREGORIO ARANCHA  
CASAS DEL BRIO MIKEL  
CIRAS SANCHEZ JONATAN  
COBOS CRUZ ARTIZ  
CUBILLO MEDIAVILLA PILI  
DONAIRE RAQUEL  
FERNANDEZ IRUS JUAN MANUEL  
FERNANDEZ RUIZ OSCAR  
FRANCISCO MARTINEZ MARIA  
GOMEZ GONZALO JAVIER  
GONZALEZ VEGA UNAS  
HERNANDEZ ANDRES JAVIER  
HERNANDEZ PEÑA LEIRA  
HERNANDO OUEVEDO IKER  
HIDALGO AINARA  
IRAZABAL SERRRANO GONZALO  
IZARRA AIBARRACIN MIKEL  
LANDALUCE HUGO  
LARRONDO IBON  
LAURIA SAEZ ALAZME  
LAUZIRICA IBONE  
LLANO VAQUERO ANDER  
LOPATEGUIN ALVAREZ LAURA  
LOPEZ FERNANDEZ MARIA DEL MAR  
MARTIN MOLLINADO IZASKUN  
MARTINEZ DE RITUERTO UNAI

MILLAN GARCIA GRACIA MARI  
MORENO PASCUAS ASIER  
PEÑA HIERRO EDUARDO  
POLO MARTIN YON IMANOL  
RAMOS ORGNOTO FERNANDO  
RODRIGUEZ DE PEDRO ASIER  
RUIZ ALBA MIKEL  
RUIZ REDONDO ARITZ  
TALAVERA ANDONI  
TXOKOA BAR  
URIEN CANALES JOSE MARI  
VILCRINA RODRIGUEZ JONATHAN  
VIVANCO FERNANDEZ IVAN  
ZUBIETA IBAÑEZ ARKAITZ  
ZUGAZAGA CORTAZAR AITOR

## ZAMORA

GONZALEZ ROMAN JOSE LUIS  
MORILLO HILLON JESUS  
OLEO ALONSO AURORA  
RAMOS SANTOS BERNABE  
VILLAR BERMEJO LUIS

## ZARAGOZA

ALEJANDRO SIN IVAN  
CIRAC ABEL  
CUARTERO BAGUENA VICTOR  
CURA FRANCISCO  
DELGA ANDRES NATALIA  
GARAÑO GRACIA EDUARDO  
GARCIA IGNACIO  
GARCIA MARTINEZ ALBERTO  
HINOJOSA MARTIN GERMAN  
LAHUERTA FERNANDEZ BALDESCA  
MARTINEZ CHUECA MARIA PILAR  
MARTINEZ MARIA  
MULLOR SARSA ADRIAN  
ORUS ROMEO FCO JOSE  
OSTARIZ GUIU SILVIA  
PEREZ GARCIA FRANCISCO  
SORIANO CALLEJO EUDARDO  
VECINO FUENTES JORGE  
VICTORIA MORENO CARLOTA  
VILLACAMPA JOSE LUIS  
YUBERO FORCADA SAMUEL  
MARIN VARGAS CAROLINA

# Y UN SUPER NINTENDO

## ALICANTE

CHOLBI MAHIGUES JOSEP  
ORQUIN CANO DIEGO  
RICO RUIZ MIRIAM  
RIZO GARCIA FERNANDO  
SAURA C

## ALMERIA

SANTANDER AYALA MARIA

## ASTURIAS

FERNANDEZ CIENFUEGOS PELAYO  
SANTIAGO MENENDEZ PABLO  
VAZQUEZ RIESTRA ADRIAN

## BADAJOS

ABOIL SANCHEZ PAULINA  
DE LA SIERRA SECO JOSE

## BALEARES

BELTRAN COMPANY MARIA

DALMAU FEMENIOS JOAN  
JAUME FERRAGUT GUILLERMO  
LOPEZ GROSSO RAFAEL  
MARTINEZ CIRER ROBERTO  
PONS FEBRE DAVID

## BARCELONA

DELGADO DURAN ALEJANDRO  
FERNANDEZ ALBERTO  
GARCIA HERMOSO ABEL  
GIL PARADA JOSE ANTONIO  
GUIU GRAU JOSE  
HUMEVES MEDINA SERGIO  
LAJARA QUERAL ALEJANDRO  
LIOPART DUARTE XAVIER  
LOPEZ MOLINA BENJAMIN  
LOPEZ URBANO  
MARCHONA REIXACH ESTHER  
MARTINEZ LUQUE JOSE ANTONIO  
MORAN FERNANDO  
NAVARRO MARTINEZ ADELA  
NÚÑEZ PORRAS JUAN ANTONIO  
RAMOS CORONADO SUSANA

VIDIELLA SANCHEZ ANA  
VILLACORTA AJO SARAY

## CACERES

CARPINTERO HERNANDEZ LAURA  
FLORIANO SANCHEZ SERGIO  
GALECI MARTIN RUBEN  
HERRERUELA AYUD JAVIER

## CANTABRIA

DE LANDAZABAI VELA OLIVER  
DIAZ MUNIO ALBERDI GUILLERMO  
ESTEBAN FERNANDEZ CAROLINA  
PALAZUELOS COBO ESTEFANIA  
VASCONES SOLANO DAVID

## CASTELLON

BASCO CLAUSELL JUAN MANUEL  
CALPE MARTIN PEDRO  
FORES MARIO  
LOPEZ DUEJERO SANDRA  
PASTOR CASALTA FIDEL

VAZQUEZ CANO FRANCISCO

## LA CORUÑA

CAMPELLA LOPEZ JORGE  
COLO BLANCO AITOR  
FERNANDEZ PITA DAVID  
GARCIA GOMEZ ALVARO  
LOPEZ PORTA ALBERTO  
MELCHOR IZQUIERDO DAVID  
MILAN AGRAS IVAN  
RIO VAL ANTONIO JOSE  
RUIZ COTELO FERNANDO  
SANTIAGO GOMEZ NELGOY  
TEFEIRO GARCIA DAVID  
MINABALS MARTI LLUIS

## GRANADA

RIVAS CARMONA ROSARIO

## GUIPUZCOA

SALVADOR NAIKE  
SANTIAGO DIEGO

## LEON

GARCIA ALONSO DANIEL  
SANZO PINTO JOSE MANUEL

## MADRID

ALONSO SAEZ ANGEL  
GARCIA APARICIO PATRICIA  
MARTINEZ BRODARIC MARIANO J.  
MORILLO RODRIGUEZ FRANCISCO  
RAMA ROSS ESTHER  
SASTRE GARRIDO CARLOS

## MALAGA

CENTURION BERMUDEZ JAVIER  
MELIADA CONEJO JOSE VICENTE

## MURCIA

BAÑOS ARDID ADRIAN

## LAS PALMAS

MARTIN RODRIGUEZ MARIO

PLASENCIA SUAREZ MARIA PINO

## PONTEVEDRA

FEIJOO MARTINEZ JOAQUIN

## TENERIFE

YANEZ ARANZUEQUE GEOFFREY

## SEGOVIA

LLORENTE PEREZ JUAN LUIS

## SEVILLA

MUÑOZ DIEZ VICTOR MANUEL

## TARRAGONA

DARÉ LEON JAUME  
FONT PIÑAS JOAN

## VALENCIA

BORJA ORTIZ JOSE FRANCISCO  
ESPINOSA CAMPOS JESUS

GUTIA LOPEZ GABRIEL  
RISUEÑO GONZALEZ JOSE MANUEL  
SACEDON DOMENECH MANUEL  
SOLANES SOLANES OSCAR

## SALAMANCA

PEREZ LLANOS PAZ

## VIZCAYA

BASABE BILBAO XABIER  
BILBAO LLADA ENKO  
CANTABRANA ACARREGUI OIHANE  
GOTI URIARTE IBAI  
MARKES MARURI ANDONI  
MOTA RUGAMA JOSE  
URIARTE MEZO MARIA BEGONA

## ZARAGOZA

DELFA ANDRES NATALIA  
SEBASTIAN LOPEZ JESUS

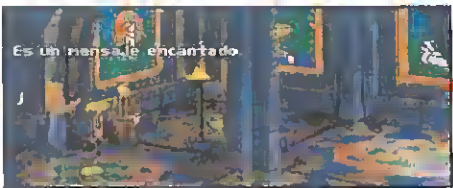


Listo de ganadores del SORTEO NINTENDO. Si eres uno de los ganadores recibirás notificación por Correo.

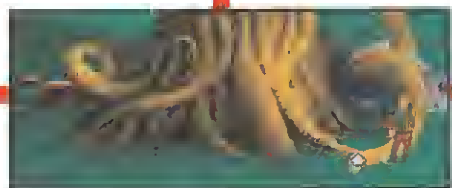
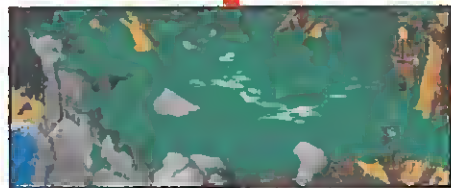
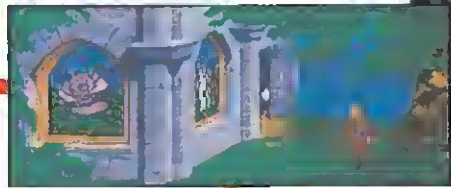


# THE LEGEND OF Kyrandia

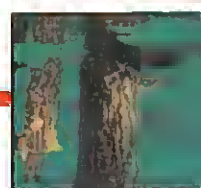
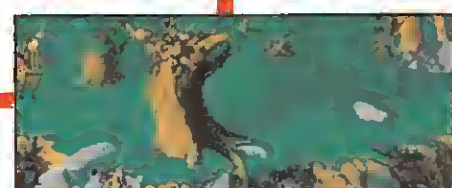
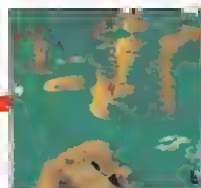
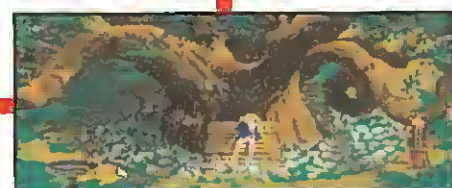
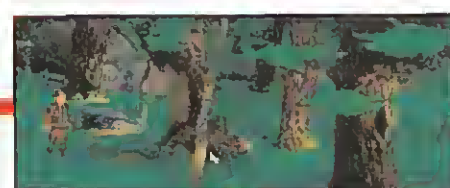
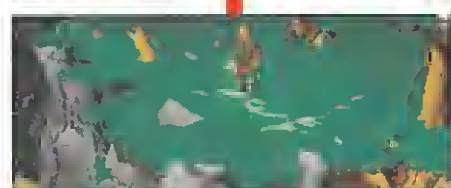
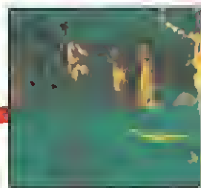
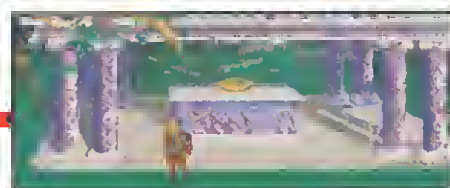
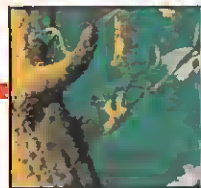
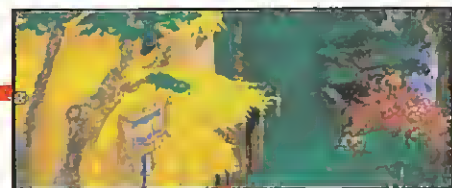
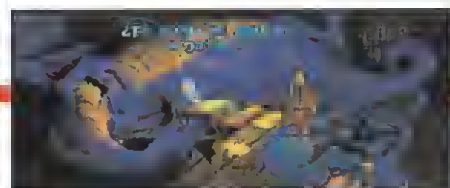
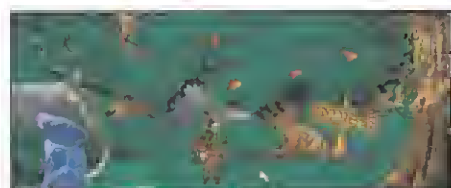
El reino de Kyrandia era sin duda una tierra feliz. Hace muchos siglos el que fuera el primero de sus reyes selló un pacto con el mundo Natural y obtuvo, como símbolo de la alianza, una gigantesca gema. La piedra, que recibió el nombre de Kyragama, concentró en ella los poderes mágicos que de manera fragmentaria siempre habían existido en Kyrandia y convirtió al nuevo reino en el dominio humano en el que la magia se manifestaba con más fuerza.



**Un hombre llamado Malcom, bufón de la corte y amigo personal de la familia real, asesinó a los monarcas y robó la Kyragama.**

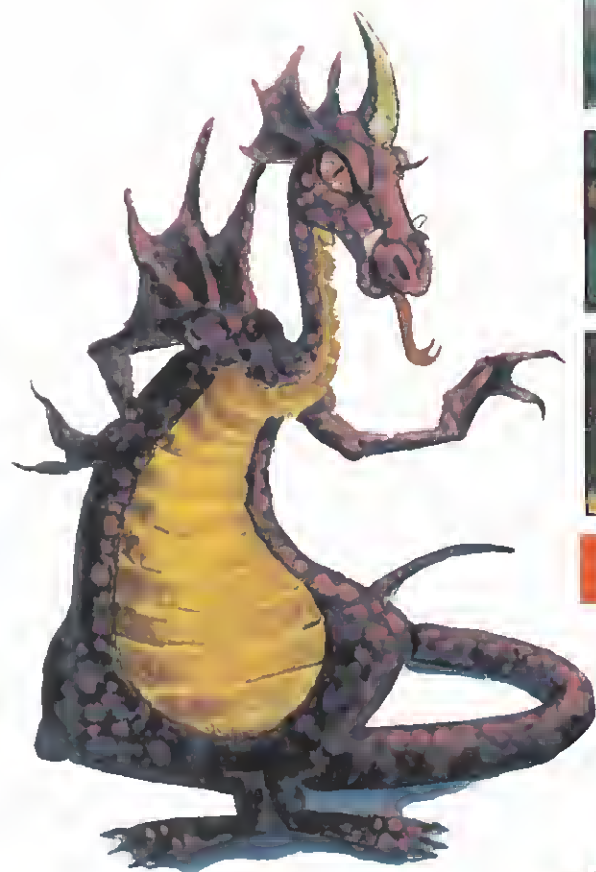


## EL BUFÓN DE L



**EL BOSQUE**

**Brandon, hijo de los reyes y héroe de «Kyrandia», se crió con su abuelo Kallak en un bosque.**





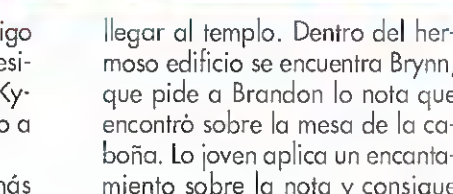
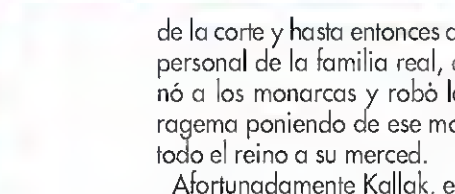
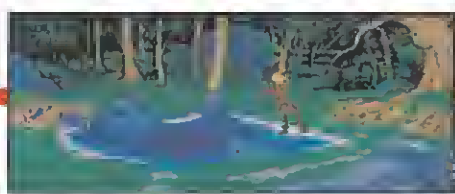
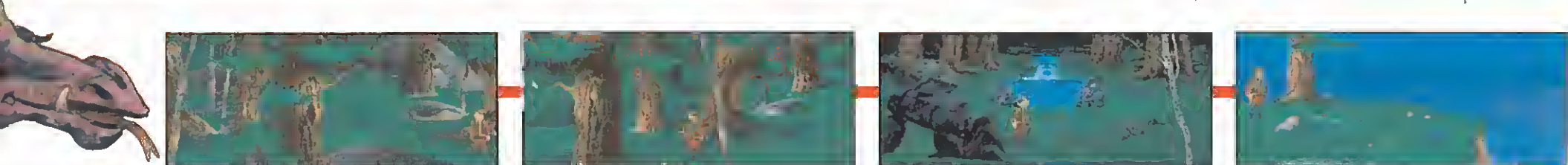


V

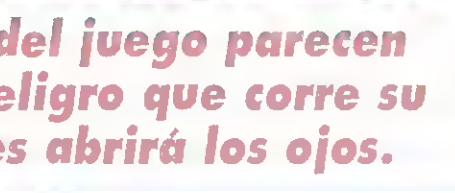
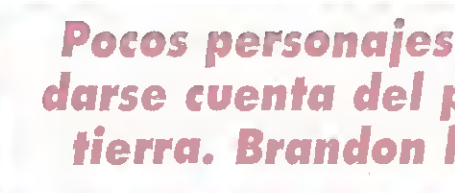
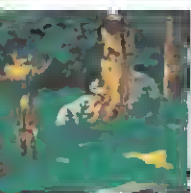
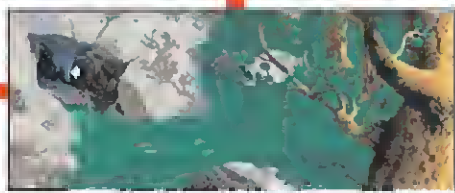
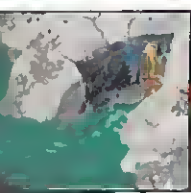
arias generaciones de reyes se sucedieron desde esos tiempos milenarios, algunos de los cuales vivieron momentos de angustia cuando los reinos vecinos, envidiosos de la prosperidad de Kyrandia, declararon la guerra al reino mágico. Por suerte, el poder de lo Kyragama fue utilizado sabiamente, no para atacar directamente a los invasores, sino para poner a los soldados enemigos en contra de sus propios comandantes. Desde entonces la paz volvió al reino y se sellaron pactos de amistad con todos los naciones vecinas. Los gobernantes de Kyrandia decidieron entonces repoblar los bosques que habían sido brutalmente destruidos durante la guerra. Sin embargo, la ruina de Kyrandia no iba a venir del exterior sino de uno de sus propios habitantes. Un hombre llamado Malcolm, bufón

lo, como tampoco conoce su origen real y la fascinante historia en la que está a punto de sumergirse. Hay varios objetos interesantes en la habitación: una sierra que puede ser localizada entre los sombras debajo de la mesa, una nota situada sobre la mesa que Kallak estaba escribiendo momentos antes de ser otocado, un granate colocado también sobre la mesa y una monzana que se encuentra en el interior de un caldero colocado cerca de la cama. El gronote es la primera de los muchos gemas que Brandon irá encontrando en los primeros niveles de su oventura, y es recomendable recoger todos los que encontremos.

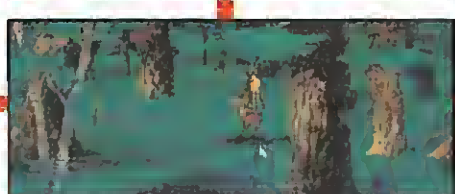
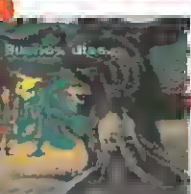
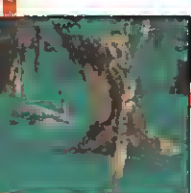
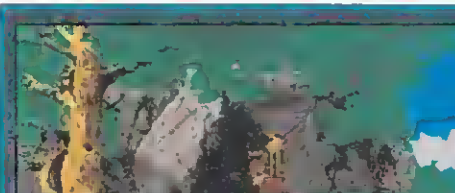
Cuando Brandon intento abandonar la habitación, la pared del fondo de la sala se transforma revelando la figura del Árbol Mensajero, que explica a Brandon parte de la situación en Kyrandia y le suplica que se ponga rápidamente en marcha. Después de bajar del árbol utilizando una de sus ramas como ascensor, Brandon camina hacia la izquierda hasta



# A ISLA



**Pocos personajes del juego parecen darse cuenta del peligro que corre su tierra. Brandon les abrirá los ojos.**



de la corte y hasta entonces amigo personal de la familia real, asesinó a los monarcas y robó la Kyragama poniendo de ese modo a todo el reino a su merced.

Afortunadamente Kallak, el más brillante de los magos de la corte y padre de la reino asesinado, utilizó su poder para crear un sello mágico que impidiera a Malcolm abandonar el castillo donde había cometido su terrible crimen. Al mismo tiempo Kallak decidió abandonar el palacio en compañía de su nieto Brandon, el primer y único hijo de los desdichados reyes, y trasladarse al bosque. Allí el joven Brandon creció protegido por su abuelo sin conocer sus orígenes ni la triste historia de sus padres. Pasaron los años, y al no poder acceder a lo Kyragama los magos del reino fueron perdiendo progresivamente sus poderes. Llegó un momento en que su fuerza no fue suficiente para mantener el encantamiento lanzado sobre el castillo, y el malvado Malcolm quedó libre para lanzar su venganza contra los que le habían mantenido prisionero durante tantos años. Y su primer objetivo no podía ser otro sino Kallak.

## LOS PRIMEROS PASOS

Al comienzo de la oventura Brandon entro en su cabaña, construido en lo alto de un árbol, y descubre a su abuelo Kallak convertido en una estatua de piedra. El joven aún no sabe que Malcolm ha estado hace escasos minutos en esa misma habitación y ha lanzado un terrible conjuro sobre su abue-

llegar al templo. Dentro del hermoso edificio se encuentra Brynn, que pide a Brandon la nota que encontró sobre la mesa de la cabaña. Lo joven aplica un encantamiento sobre la nota y consigue descifrar el mensaje secreto que contiene en el que Kallak les advierte de la liberación de Malcolm y los graves problemas que aguardan a Kyrandia. Brynn se ofrece a ayudar a Brandon, pero le explica que para ello necesita una rosa de color púrpura.

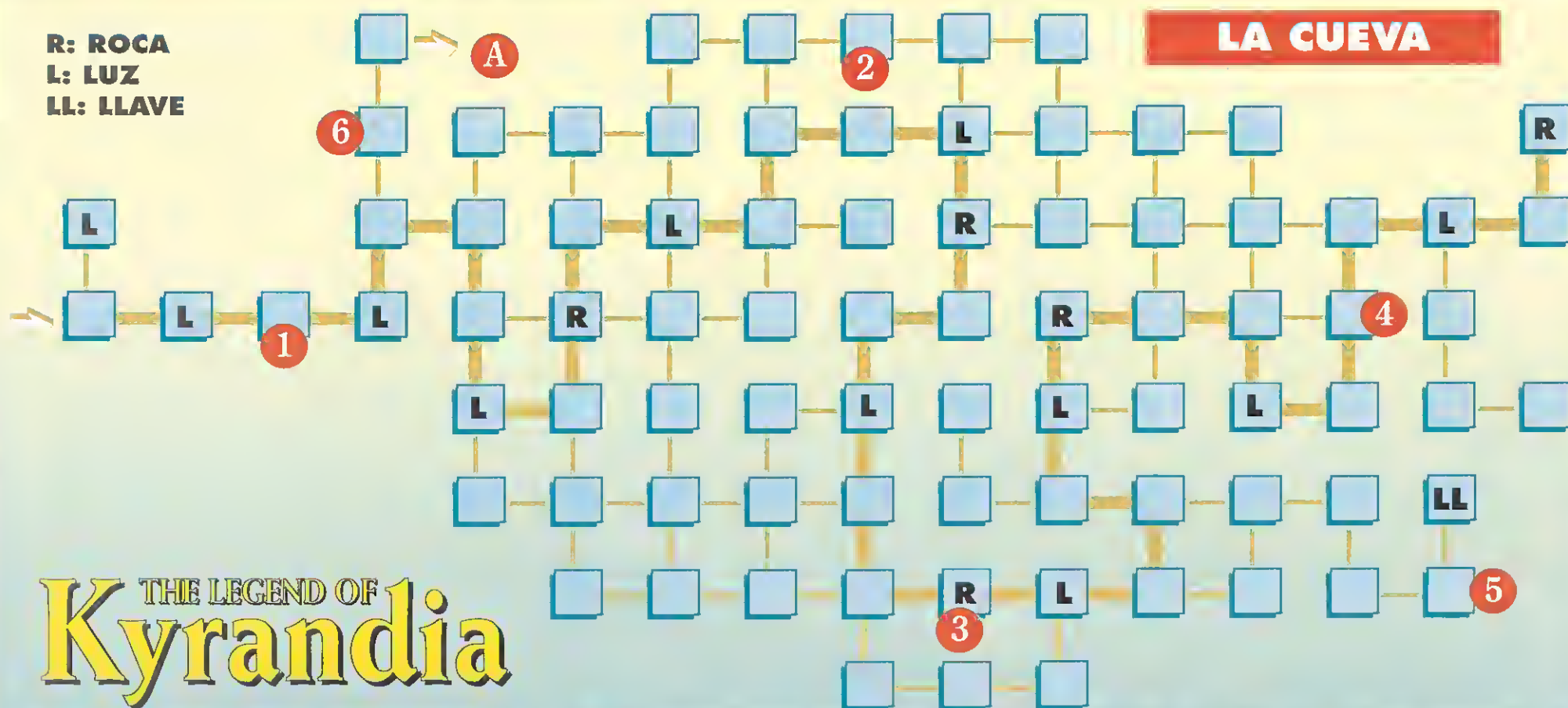
Volviendo atrás en sus pasos, Brandon llega al Estoque del Dolor y allí recoge una de las lágrimas que caen sobre el estoque. Con ello se dirige a la localidad del sauce seco, inmediatamente a la izquierda del árbol de la cabaña, y consigue sanar al sauce moribundo colocando la lágrima en la señal del centro del tronco. En ese momento un niño llamado Merith aparece y propone a Brandon jugar al escondite. A pesar de que la situación no parece estar por juegos, nuestro amigo decide seguir a Merith porque, al atraparlo, el niño le entregará una canica. Ahora es el momento de llegar a la localidad del Altar de Plata, cerca del límite derecho del bosque, y reparar el altar colocando la canica en su lugar junto a las otras dos.

El viaje no habrá sido en vano, porque además es aquí donde se encuentra el rosol que produce las rosas de color púrpura que necesita Brynn. Brandon coge dos rosas, ya que si bien Brynn solamente necesita una la otra será de gran utilidad más adelante. Antes de regresar al templo, Brandon se

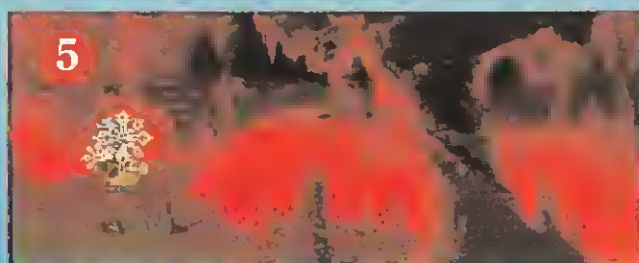
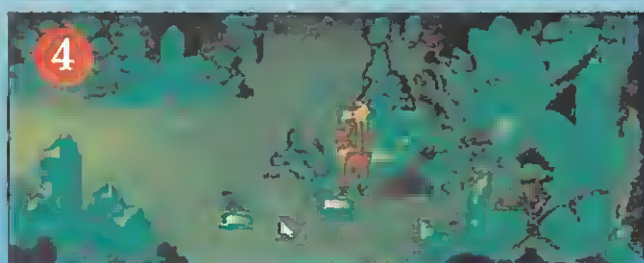
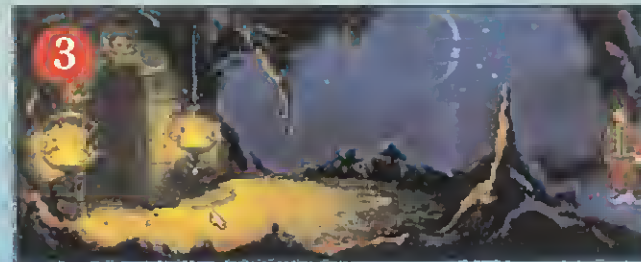
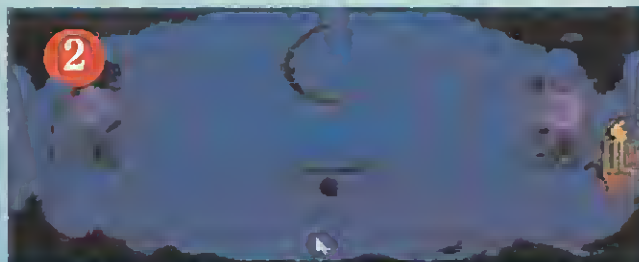
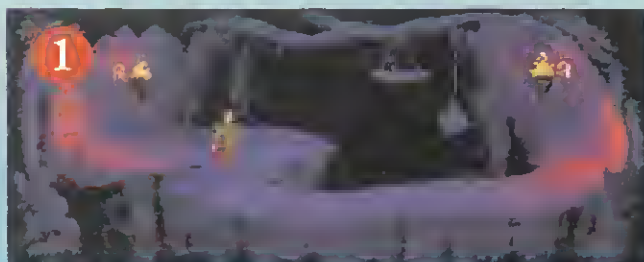


R: ROCA  
L: LUZ  
LL: LLAVE

## LA CUEVA



## THE LEGEND OF Kyrandia



dirige al límite sur del bosque y allí se encuentra con su amigo Herman que contempla entristecido un puente destrazado sin el cual no es posible cruzar el río. Herman explica a Brandon que puede obtener cuerda para reparar el puente, pero que necesitaría nuevas tablas y no tiene con qué cartarlas.

Nuestra amigo le entrega la sierra que encontrará en la cabaña e inmediatamente Herman se pone a trabajar. Entretanto, Brandon

mente será de vital importancia para Brandon. Ahora que tiene el amuleto en su poder y Herman ha reparado el puente, Brandon puede cruzar el río e internarse aún más en su aventura.

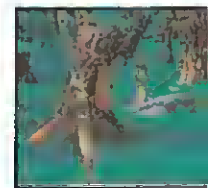
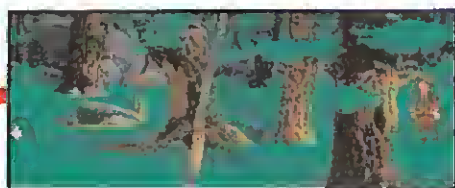
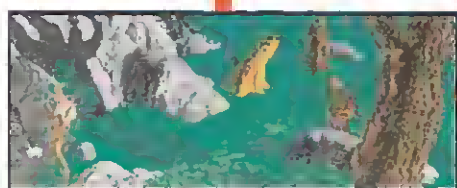
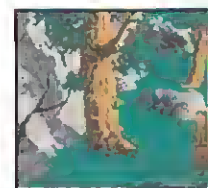
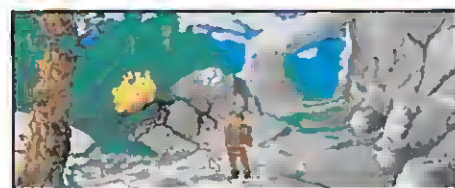
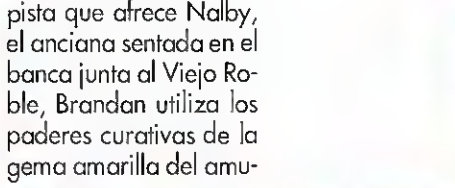
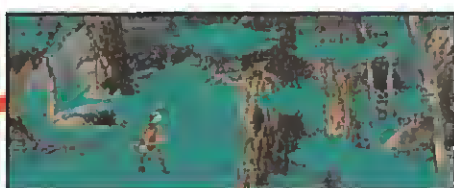
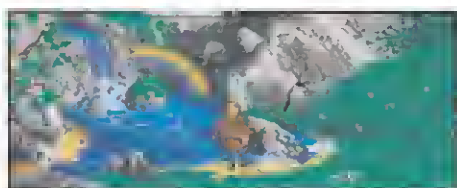
### LOS BOSQUES DE LA NIEBLA

Poco después de cruzar el puente nuestra amiga llega a la cabaña de Darm. El anciano mago no parece darse

escribir. Nuestra amiga encuentra una nuez en la localidad del nido del pájaro, una bellota en el Basquecilla de Rables y una piña en una de las localidades del bosque. Estas tres abjetas deben ser plantadas en el agujero situada en el centro del Clara del Basque Muerta para provocar el nacimiento de una extraña planta parlanchina que, después de una larga disertación, hará aparecer la gema amarilla del amuleto. Siguiendo la pista que ofrece Nalby, el anciano sentado en la banca junto al Viejo Roble, Brandon utiliza los poderes curativos de la gema amarilla del amu-

na. El siguiente reto de Brandon consiste en encontrar las cuatro piedras sagradas que deben ser colocadas sobre el plato dorado en el Altar de Mármol. La primera piedra es una piedra salar que

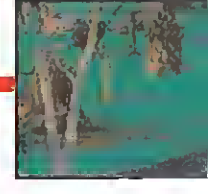
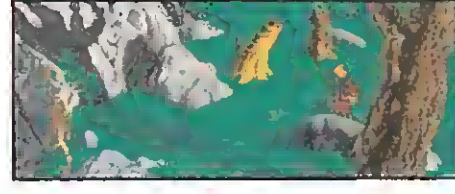
se encuentra en el fanda del manantial, en una localidad en la que es conveniente recoger además un tulipán amarillo. Las dos siguientes piedras varían en cada partida, y es por ella que al



entrega la rosa púrpura a Brynn, que aplica un hechizo sobre ella para convertirla en una rosa plateada que, colocada sobre el altar, hace que se materialice un amuleto que pasteará

cuenta de la difícil situación que vive el país para las palabras de su dragón parecen devalverle a la realidad. Dorm se ofrece para ayudar a Brandon, pero le explica que para ella necesita una pluma para

leta para sanar la ala rota del pájaro cantor, el cual en agradecimiento deja caer una de sus plumas. Al recibir la pluma de manos de Brandon, Dorm escribe un conjuro sobre un pergami-







PC "La Naturaleza se muere", ese es el principal mensaje de la cara que nace de la pared de la cabaña del viejo Kallak.



PC En la choza del mago Darm, aunque parezca raro, nos encontraremos a un dragón que nos ayudará en nuestra misión.



PC En una aventura de estas características no podía faltar un pozo de los deseos. Obtener uno de estos nos costará algo.



PC Ya tenemos todos los objetos necesarios para acabar con el mal y la destrucción sembrados por el malvado Malcom.

comienzo de la aventura os recomendábamos recoger todas las gemas que fuerais encontrando. Hay nueve tipos diferentes de gemas (diamantes, topacios, zafiros, onyx, perlas, granates, amatistas, aguamarinas, etc.) y entre ellas se encuentran las das piedras correctas. Es par tanto el momento de rastrear las localidades ya visitadas en busca de las gemas que nas falten. La cuarta piedra es siempre un rubí, que se encuentra en el Árbol de los Rubíes en el límite izquierdo del bosque. Al intentar coger la gema, escondida entre las ramas del árbol, Brandon es atacado por una serpiente cuya veneno le impedirá caminar más de das localidades antes de caer fulminado, pero nuestro amigo utiliza la gema amarilla de su amuleto para curarse tal cama antes curá al pájara cantar. Ahora es el momento de dirigirse al Altar de Mármol y colocar sobre el plato dorada la piedra solar encontrada en el manantial. Dada que la segunda y tercera pie-

dras varían aleatoriamente en cada partida es recomendable salvar nuestra posición, probar al azar una de las gemas y recuperar la pasicián anterior si no hemos acertada.

Después de varios intentos habremos dado con las gemas correctas sin perder las demás, y será el momento de colocar el rubí sobre el plato para consumir el encantamiento y conseguir una flauta. La salida del bosque se encuentra en el límite inferior derecho, en una localidad en la que hay una gigantesca cabeza de piedra con tarma de dragón. Al intentar entrar en la caverna Brandon se encuentra par primera vez con Malcalm, aunque en este momento nuestra joven amiga na canace la identidad del extraño bufón que sale de la caverna jugando con unos cuchillas. Tras una tensa conversación Malcolm arroja uno de los cuchillas contra Brandon y falla por poca, ya que el cuchillo se clava en el tronco de un árbol. Antes de dar-

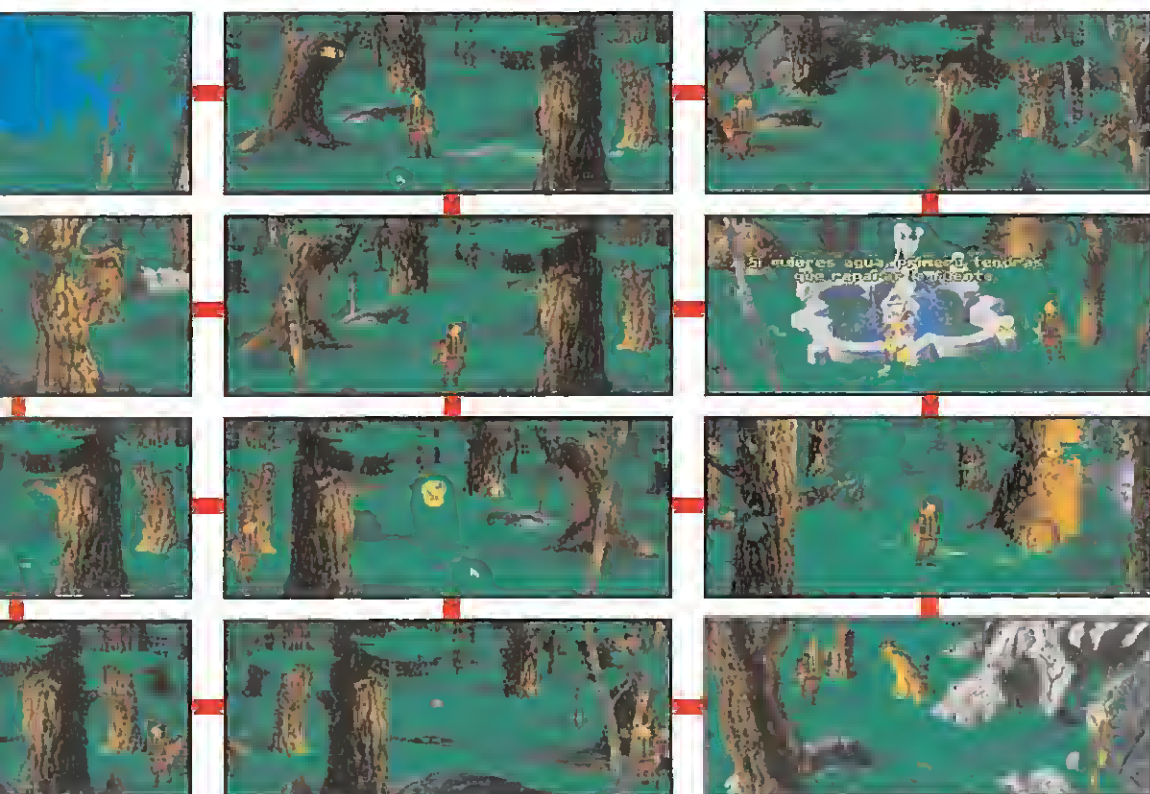
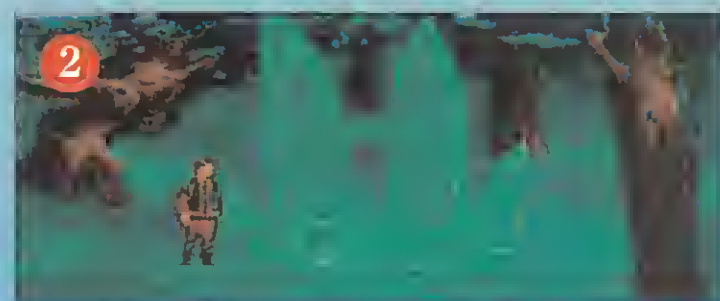
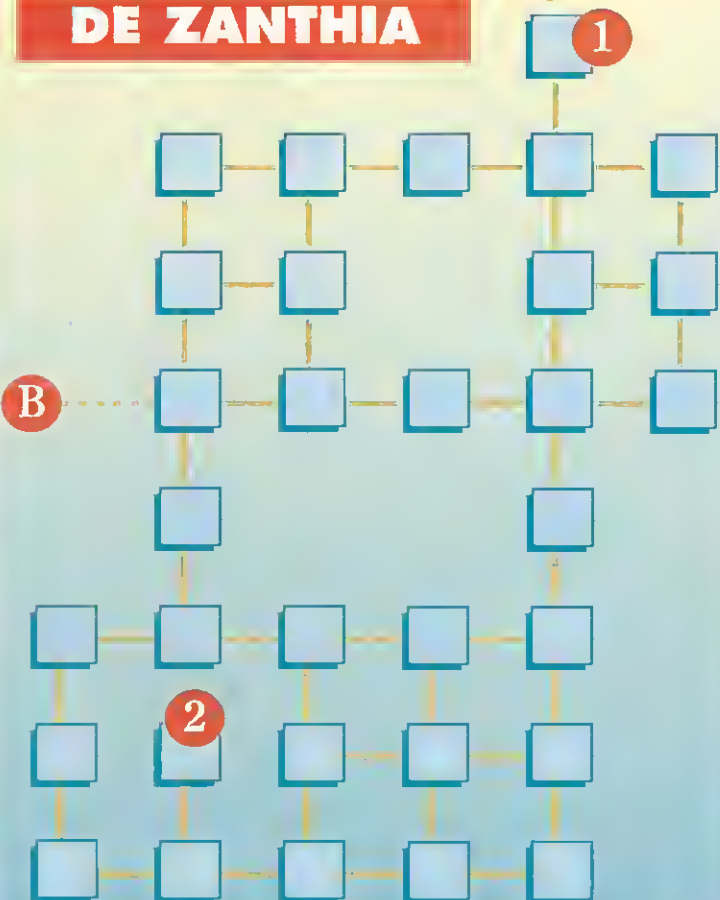
le tiempo a intentarlo de nuevo, Brándan arranca el cuchillo del tranco y la lanza contra su dueño. La valentía de nuestro amigo parece impresionar al bufón, el cual retrocede y se interna de nueva en la caverna abstruyendo antes la entrada con un bloque de hielo. Por suerte, el aguda sonido de la flauta consigue destruir el hielo y permite a Brandon seguir las pasas de Malcalm.

#### EL REINO DE LAS SOMBRAS

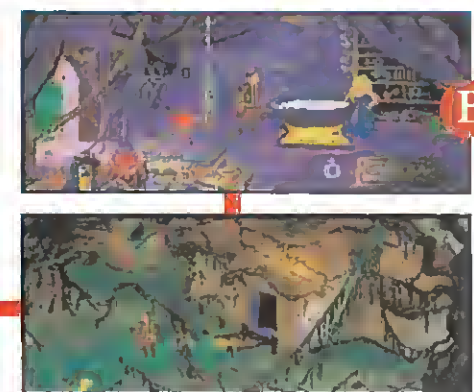
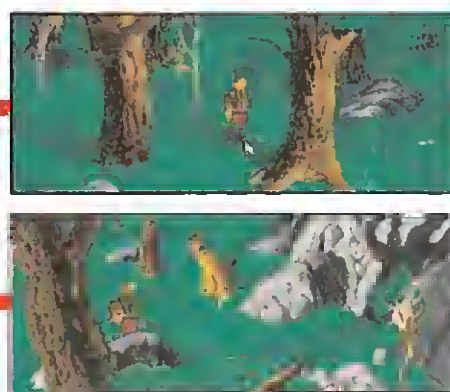
La aventura de Brandon transcurre ahora en un oscuro mundo subterráneo, en un gigantesca laberinto formado por cavernas interconectadas. El mayor problema de este lugar consiste en que las localidades oscuras (la mayoría de las que forman el laberinto) están habitadas por sambras asesinas que acabarán con la vida de Brandon si nuestra amiga se interna en sus dominias. Para evitar tan desagradable muerte, algu-



### EL BOSQUE DE ZANTHIA



### EL BOSQUE DE ZANTHIA



nas de las localidades del laberinto contienen árboles en las que crecen bayas luminosas.

Las bayas mantienen su luz durante tres localidades antes de apagarse completamente, de forma que la única manera de recorrer tan peligrosa laberinto consiste en encontrar un camino en el que haya una caverna con bayas cada cuatro localidades. Salamente así, recogiendo una nueva



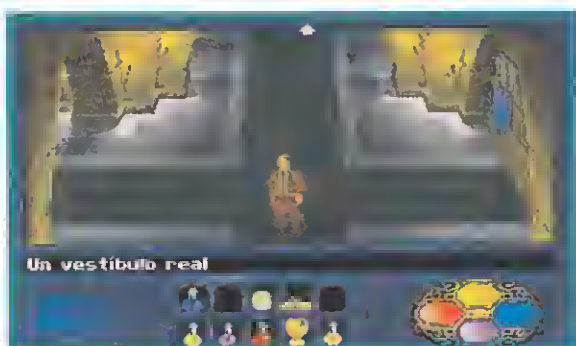


baya cada vez que encontremos un árbol que las produzca, podremos atravesar el laberinto sin ser atacados por las peligrosas sombras. Es interesante saber que si abandonamos una baya luminosa en el suelo de una caverna oscura su luz no se apagará nunca y mantendrá la habitación iluminada.

Das localidades a la derecha de la caverna inicial, una puerta se cierra detrás de Brandon impidiéndole abandonar el laberinto. Para abrir de nueva la puerta es necesario coger cinco piedras que se encuentran distribuidas por las cavernas y colocar las sobre la plataforma que actúa como contrapeso de la reja. Para conseguir las rocas no hay más remedio que internarse en la zona oscura del laberinto, para lo cual será necesario emplear el sistema que os acabamos de explicar para evitar el ataque de las sombras. En su camino por el laberinto en busca de los cinco rocas, Brandon encontrará tres localidades especialmente interesantes. La primera se llama el Panteón de la Luz de Luna, donde dos espíritus le hacen interesantes revelaciones. La segunda es la Caverna del Crepúsculo, una hermosa sala dotada de luz natural donde encontraremos no solamente una de las rocas sino también una moneda. La tercera, situado poco antes de alcanzar la quinta y última roca, se llama la Cueva de las Esmeraldas y allí Brandon podrá recoger una de estas valiosas gemas. Con las cinco piedras en su poder, Brandon retrocede completamente el largo camino y, de nuevo en la sala de la reja, coloca las rocas en el contrapeso y consigue abrir de nuevo la puerta. Ahora nuestro amigo sale de nuevo al exterior y localiza el Pozo de los Deseos en una de las localidades cercanas a la cabaña de Darm. Allí arroja la moneda encontrada en la Caverna del Crepúsculo obteniendo a cambio una piedra lunar. A su pesar, Brandon debe internarse de nuevo en el laberinto y regresar al Panteón de la Luz de Luna porque ahora puede colocar la piedra lunar sobre el pedestal y proporcionar iluminación a toda la sala. En agradecimiento, los dos espíritus activan la gema púrpura del amuleto, que permite a Brandon convertirse en una esfera de energía que no solamente puede volar sino que además, al tener luz propia, puede recorrer el laberinto sin necesidad de utilizar las bayas luminosas. Antes de abandonar tan peligrosos lugares, Brandon debe conseguir la llave que abre la puerta del castillo y para ello localizar el Río Volcánico, situado en el extremo inferior derecho del



PC En el hogar de Zanthia, y al calor de una marmita, descubriremos un pasaje secreto que nos llevará cerca del castillo.



PC Los vestibulos reales comunican con las estancias del castillo. Por suerte no habrá enemigos que nos cierren el paso.



PC Al fondo de esta gran sala se encuentra la puerta hacia un mundo mejor para nuestro protagonista.



PC La mayor parte del juego se desarrolla en la inmensidad de este impresionante bosque de la isla de Kyrandia.

laberinto siguiendo un camino que solamente puede recorrer se ahora que Brandon puede convertirse en espíritu luminoso. Para evitar morir calcinado en el río de lava, Brandon utiliza el pergamino de Darm para congelar el río, momento en el que nada le impide alcanzar la localidad situada al norte y conseguir la ansiada llave. Ahora es el momento de llegar al Abismo de la Caída Eterna, situado muy cerca del comienzo del laberinto, y cruzarlo adoptando antes la forma de espíritu.

### EL BOSQUE DE LAS HADAS

La luz del día parece herir los ojos de Brandon después de tan terribles momentos vividos en el laberinto de cavernas. Nuestro amigo avanza hacia la derecha dispuesto a explorar el nuevo mundo que se abre ante él, pero nada más llegar al bosque una rama le golpea en la cabeza y le hace caer al suelo inconsciente. Brandon despierta en el laboratorio de Zanthia la Alquimista, que le explica que le encontró desmayado en el bosque y le arrastró hasta su casa.

Ante su asombro, Zanthia descu-

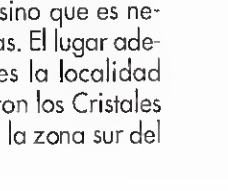
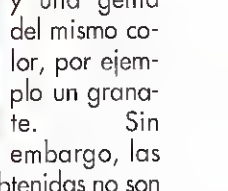
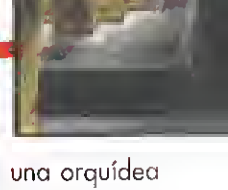
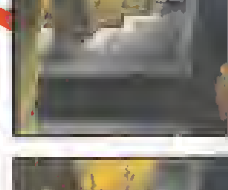
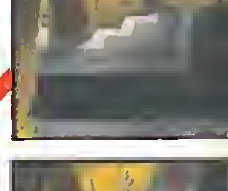
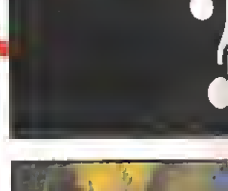
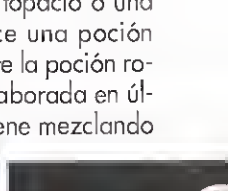
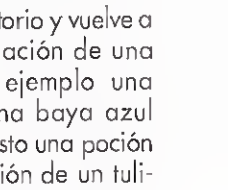
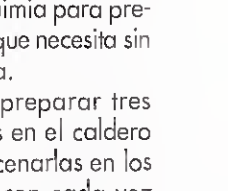
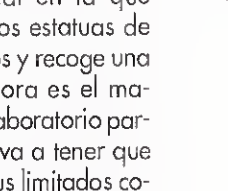
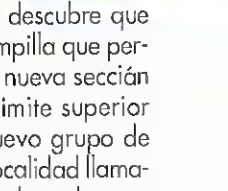
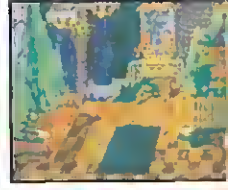
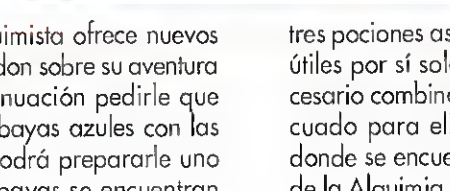
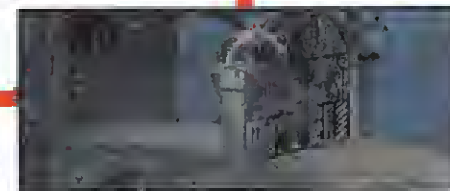
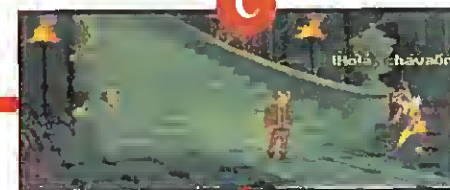
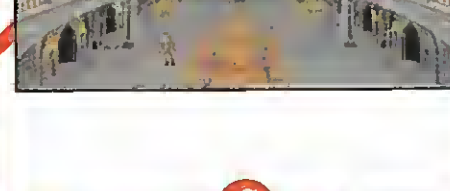
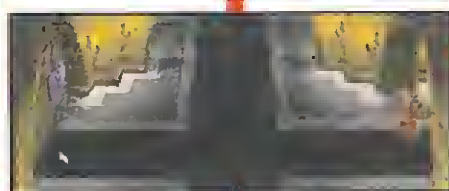
bre que Brandon aún no conoce su origen real y el objeto de su aventura, de manera que intenta hacerle comprender las trascendentes noticias que debió haber recibido muchos años antes. La hermosa alquimista explica a Brandon que puede ayudarlo a completar su misión si antes coge un frasco de su laboratorio y lo llena con agua de la Fuente Mágica. La fuente se encuentra solamente tres localidades a la izquierda de la casa de Zanthia, pero al llegar allí Brandon se encuentra de nuevo con Malcolm.

El malvado bufón no ataca directamente a nuestro amigo sino que arranca una de las esferas de la fuente consiguiendo de ese modo que el agua deje de manar, impidiendo a Brandon llenar su

frasco. Malcolm desaparece seguro de haber arruinado completamente la aventura de Brandon, pero nuestro valiente príncipe se dirige hacia el árbol en llamas situado tres pantallas más hacia la izquierda y allí, después de apagar el fuego con ayuda del conjuro de Darm, encuentra la esfera robada por Malcolm y, tras colocarla de nuevo en su lugar, consigue llenar su frasco con el agua mágica. Brandon bebe del agua de la fuente, activando de ese modo la gema azul de su amuleto, y a continuación llena el frasco de nuevo.

De regreso al laboratorio de Zanthia con el frasco lleno

## EL CASTILLO PLANTA 1



nosas. Antes de abandonar tan peligrosos lugares, Brandon debe conseguir la llave que abre la puerta del castillo y para ello localizar el Río Volcánico, situado en el extremo inferior derecho del



la joven alquimista ofrece nuevos datos a Brandon sobre su aventura para a continuación pedirle que recoja unas bayas azules con las cuales ella podrá prepararle una poción. Las bayas se encuentran

una orquídea y una gema del mismo color, por ejemplo un granate. Sin embargo, las tres pociones así obtenidas no son útiles por sí solas sino que es necesario combinarlas. El lugar adecuado para ello es la localidad donde se encuentran los Cristales de la Alquimia, en la zona sur del





# THE LEGEND OF Kyrandia

bosque situado después de la trampilla. Allí Brandon observa dos enarres cristales con unas símbolos con farma de frasca, de modo que calaca la poción azul en uno de ellas y la raja en otra obteniendola a cambia una poción púrpura. Tras valver al laboratorio y llenar atra frasca con poción roja, la mezcla con la amarilla para conseguir una pacián de calor naranja. Na es recomendable la combinacián de azul y amarilla ya que produce una pacián verde terriblemente venenasa.

Solamente ahora que tiene en su poder las pociones púrpura y naranja puede nuestra amiga continuar su aventura. Cerca de la Fuente Mágica Brandon encuentra el Cáliz Real flotando en el aire, de moda que utiliza sobre él la gema azul de su amuleto para liberarla. Sin embargo,

en el momento de caer sobre el suelo un pequeño fauno aparece súbitamente y se lleva el cáliz

queda (el cáliz, la llave de la puerta del castillo y una flor, en nuestra caso una rosa) Brandon puede regresar a la Laguna Tropical y utilizar la pacián naranja. Convertida en un hermoso caballo blanco con alas, Brandon cruza la laguna rumbo al castillo de sus padres, el lugar donde para bien a para mal van a finalizar sus aventuras.

## EL CASTILLO DE KYRANDIA

**T**ras recuperar su farma humana, Brandon camina hacia la derecha y encuentra una tumba. Después de calcar la flor sobre la tumba, el joven príncipe es saludado por el fantasma de su madre, el

ante las atónitas ajas de Brandon. El fauno tiene su casa en un tranco en la pantalla de la derecha, pero para poder entrar Brandon tendrá que volverse lo suficientemente pequeña bebiendo la poción púrpura.

Una vez dentro, el fauno salientemente accede a devolver el cáliz a cambia de una manzana (que puede ser la encontrada en la primera pantalla del juego a la que se encuentra justo junta a la salida de las cavernas). Brandon sale de la casa del fauno, recupera su tamaño normal y encuentra el cáliz entre unas arbustos junta al árbol. Ahora que tiene los tres abjetas fundamentales para avanzar en su búsqueda

cual no solamente le hace importantes advertencias sobre su aventura sino que activa la última gema de su amuleto, la gema roja, con la cual Brandon podrá hacerse momentáneamente invisible. La puerta del castillo está vigilada por dos gárgolas venenosas, de modo que antes de intentar abrir la reja con la llave Brandon utiliza la gema roja de su amuleto, recién activada por el fantasma de su madre, para volverse invisible y a continuación abrir la puerta sin ser observado por las gárgolas.

Una vez dentro del castillo Malcolm se enfrenta con Brandon por tercera vez, limitándose en esta ocasión a hacerle unas estúpidas advertencias. De

nuevo sala, Brandon concentra todos sus esfuerzos en localizar la sala de la Kyragama, y descubre dos puertas cerradas en el Gran Salón que impiden avanzar hacia el norte.

Intuyendo que su abjetiva se encuentra detrás de dichas puertas, Brandon decide buscar las llaves que las abren. La primera llave se encuentra en las mazmorras, y para llegar hasta ellas Brandon debe encontrar la biblioteca y activar la chimenea para hacerla girar. Una vez en las mazmorras Brandon se dirige hacia su límite superior izquierdo y, después de hacer caer un campo de fuerza con la ayuda de la gema azul de su amuleto, encuentra la primera llave dorada das habitaciones más adelante debajo de una losa suelta en el suelo. La segunda llave está en la Sala de Música, a la que se accede subiendo las

escaleras que conducen a la planta superior y caminando hacia el pasillo de la izquierda. Por desgracia, Malcolm ha utilizado sus poderes mágicos para esclavizar a Herman y ha colocado al que fuera buen amigo de Brandon como vigilante

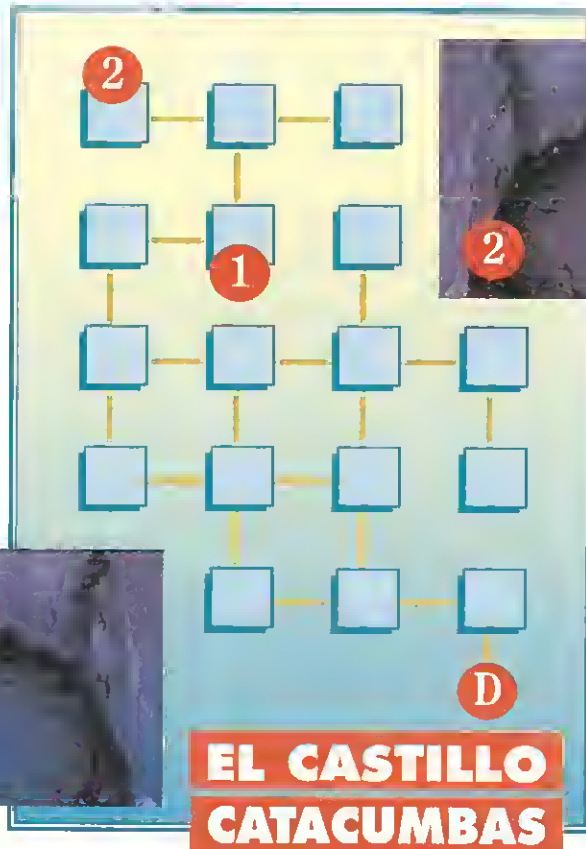
de la puerta de la Sala de Música. Para evitar que Herman le corte en das con la sierra que antes empleara para reparar el puente, Brandon utiliza la gema amarilla de su amuleto y consigue hacerle dormir.

Una vez en la habitación, Brandon observa a Zanthia convertida en estatua de piedra y comprende la causa de su misteriosa desaparición. Se acerca a las campanas y, tras averiguar las notas que producen, coge el martillo situado a su lado y hace sanar la secuencia de notas Do-Fa-Mi-Re (4-1-2-3 si las numeramos de izquierda a derecha), momento en el que una de las cuerdas colocadas sobre la pared se eleva dejando al descubierto la segunda llave dorada. Antes de abrir las puertas del Gran Salón Brandon necesita das abjetas más. El cetro puede encontrarse entre los restos de comida en la cocina, mientras que la carana está oculta detrás de la chimenea de la biblioteca y para hacerla girar Brandon deberá mover los libros de las estanterías que forman las letras de la palabra OPEN. Brandon atraviesa el salón y abre las puertas con ayuda de las dos llaves doradas. En la sala que se

encuentra detrás de las puertas hay tres cajines rajados y calaca sobre ellas, de izquierda a derecha, el cetro, la corana y el cáliz. En ese momento la puerta de la cámara de la Kyragama se abre provocando además la inmediata aparición de Malcolm. El malvado bufón comprende que ha subestimado la capacidad de Brandon y que el joven príncipe ha llegado demasiado lejos en su aventura. Desoyendo los consejos de su madre, y cansado de las continuas amenazas de Malcolm, Brandon acaba por perder la paciencia y propina un fuerte golpe al bufón que la estrella contra la pared de la habitación. Brandon entra en la sala de la Kyragama, que resplandece en el centro de la estancia, pero es rápidamente perseguido por el furioso bufón. Malcolm se dispone a lanzar contra Brandon el conjuro con el que antes convertía en piedra a Kallak y a otros tantos, pero el joven príncipe aún no ha agotado todos sus trucos.

Tras emplear rápidamente la gema roja de su amuleto para hacerse invisible, Brandon se coloca junta al espejo situada en la parte derecha de la sala. El conjuro de Malcolm atraviesa su cuerpo invisible, rebota en el es-

peja y se vuelve contra su lanzador. Víctima de su propia magia y de su desmesurada ambición, el viejo bufón recibe el castigo que él mismo aplicó a tantas desdichadas. Con la Kyragama de nuevo liberada y el malvado Malcolm prisionero para siempre las canjuros del bufón se desvanecen. Aunque sabe que nadie podrá devalverle a sus padres muertos, Brandon abraza de nuevo a su abuelo y se prepara para convertirse en el nuevo rey de Kyrandia.





Nada más empezar a jugar, con toda una tierra virgen a nuestra disposición, lo mejor que podemos hacer es habituarnos a los diferentes menús que nos presenta el programa. Todas ellas están enmarcadas en unas ventanas extensibles a las que se accede con un simple golpe de ratón.

Si seleccionamos el menú rápida, veremos en la parte izquierda de nuestra pantalla una serie de dibujos que representan todas las funciones principales destinadas al manejo de trenes y a la construcción de edificios. Con el menú rápida lista, empezamos.

### LO PRIMERO: PONER VÍAS.

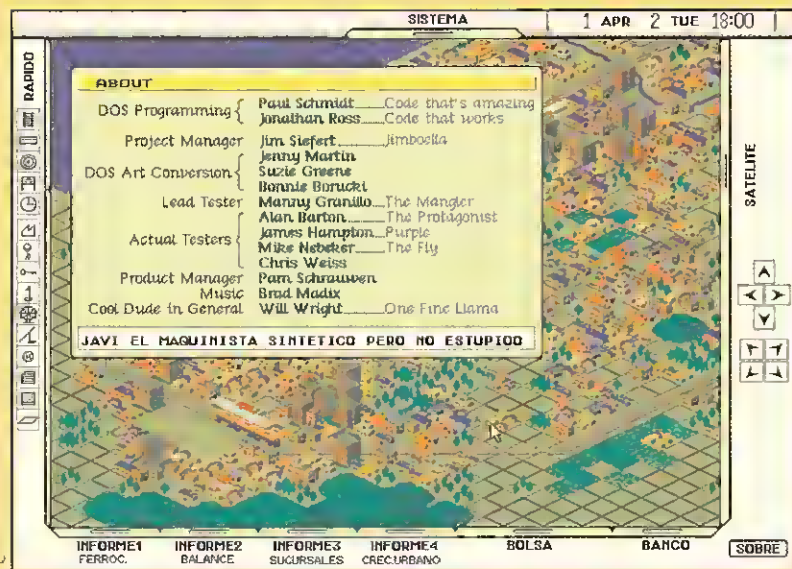
Poner vías es muy fácil. Sólo hay que fijarse en que la pasación sea la indicada. Pero, para ella, contamos con un instalador de vías que nos informará de nuestros errores. Lo mejor que podemos hacer es ir construyendo los circuitos principales de ferrocarril. Uno destinado a pasajeros y otro a mercancías. El de pasajeros transportará a las personas que muy pronto empezarán a poblar nuestra ciudad. Y el de mercancías será el encargado de desplazar de un sitio a otro los materiales necesarios para construir esa ciudad.

Una vez diseñada nuestra recorrida, habrá que construir estaciones. Hay que tener en cuenta que toda la que edificamos nos cuesta dinero, así que no hay que hacerla sin antes planearla bien. Cabreremos a nuestras pasajeras por distancia recorrida, por la que la lógica es dejar una buena distancia entre cada estación.

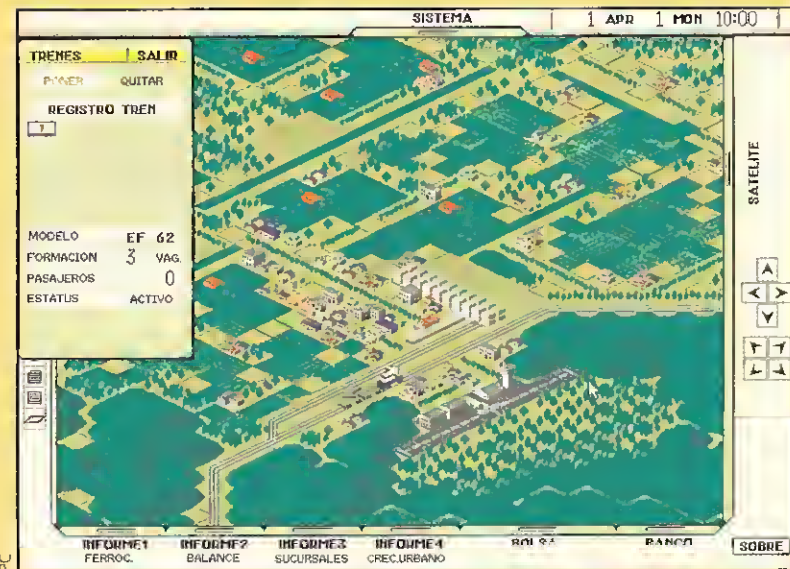
### TERRENOS Y CONSTRUCCIONES

Es muy aconsejable comprar al principio todas las terrenos que podamos junta a nuestras estaciones. Es una buena inversión a la larga, ya que cuando empiece a prosperar nuestra núcleo urbana, podremos vender esas terrenos a muy buen precio, para que se construyan en ellos oficinas, apartamentos, etc. Podemos empezar a levantar algún edificio en nuestros terrenos, ya que esta impulsará el crecimiento de la ciudad y luego será el programa el que se encargue de ello.

Como ya hemos mencionado antes, los materiales de construcción son una de las claves más importantes en nuestra aventura comercial. Estas materias primas las podemos comprar fuera para luego transportarlas con nuestros trenes a los lugares de construcción, a tenemos la posibilidad de crear nuestras propias fábricas, que serán las encargadas de



«A-Train» os meterá de lleno en el mundo real, con la complicaciones que conlleva la compra-venta y todos los tejemanejes del ambiente financiero.



Cuando nuestros múltiples negocios nos proporcionen el suficiente dinero podremos comprar un tren tan rápido y tan moderno como el mismísimo AVE.



abastecernos. Por supuesto, si optamos por tener fábricas, nos ahorraremos el dinero que supone importar los materiales, pero por otra parte, mantener una fábrica cuesta mucho dinero.

### LO MÁS IMPORTANTE: LOS TRENES

Pues bien, cuando hayamos decidido cómo va a ser nuestra metrópoli ferroviaria, habrá que empezar a comprar trenes. Pulsando en un icana redanda, accedere-

mas al mercado de trenes. En él, se nos muestran todas las modelos existentes en el mercado junto con una ficha técnica para que nos hagamos una idea de sus funciones. Para empezar, optaremos por una de pasajeros y otro de mercancías que no sean muy caras. Según vayamos avanzando en el juego los podremos sustituir por otras más modernas y más rápidas.

Ahora nos metemos de lleno en el control de nuestros trenes. El

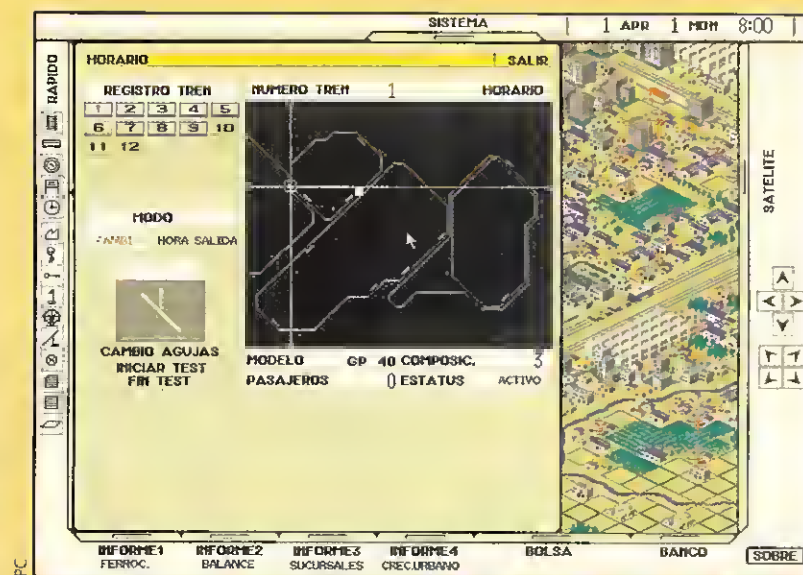


El desarrollo de las comunicaciones siempre produce un crecimiento urbano, pues bien, si habéis implantado una amplia red ferroviaria, debéis dedicaros a edificar.



Moxis, la creadora del mítico «Sim-City» publica ahora un estupendo programa de simulación creado por Artolink. En él nos encontramos tres simuladores en uno: con el primero seremos capaces de crear y dirigir una completa y rentable red de ferrocarriles, tanto de mercancías como de pasajeros. Esta nos llevará directamente a controlar el crecimiento urbano, con la que el juego se convierte en un simulador de ciudad. Y por último, tendremos a nuestra disposición un juego financiero, ya que tendremos la oportunidad de hacernos ricos comprando terrenos, invirtiendo en bolsa, y muchas cosas más. ¿Te parece complicado? Pues nada de eso. Sigue leyendo y sumérgete en el emocionante mundo de los trenes y las finanzas.

# A-TRAIN



Es importante tener en consideración todos los factores. Si todos, pues hasta los horarios de salida y llegadas de los trenes son importantes para evitar colisiones.



menú "horarios", representado por un reloj, contiene todo lo necesario para hacernos cargo de los horarios de salida y de los cambios de agujas por cada tren.

Aprender a manejar estas horas es muy importante, ya que así evitaremos que varios trenes vayan pegados unos a otros, o que incluso, colisionen. Esto resulta muy fácil al principio, con sólo un par de convoyes, pero imaginamos cuando dispongamos de ocho o nueve trenes. Pero no os preocu-

péis, pues con un poco de experiencia, seré pon comido.

## A VUELTAS CON EL DINERO

Lo parte que más temíamos ha llegado: consultar los distintos balances financieros para ver el estado de nuestros cuentas. Sí, bueno, así todos presentan números rojos, pero eso es sólo al principio. Para ganar hoy que orriesgor, ¿no es eso? Pero si llego el momento en el que nuestros

sueños se ven truncados por el sucio dinero, ¿qué tal si pedimos un préstamo o un bonco? Seguramente nos lo concederán encantados, pero eso sí, con un plazo para devolver el dinero, más intereses. Lo podremos devolver fácilmente una vez recogidos los frutos de nuestro trabajo.

También podemos jugar a lo bolso, donde se puede ganar mucho dinero si hoy suerte, pero eso es mejor dejarlo para más adelante, cuando dispongamos de

tiempo y dinero para gastar.

Pues yo sólo quedo haciéndome rico y disfrutando de nuestra ciudad. Esperamos que con estos consejos los consigáis en poco tiempo.

## NUESTRA OPINIÓN

Moxis parece haber alcanzado la cumbre en lo close de juegos que ella misma popularizó. Mejorando notablemente el aspecto gráfico con el uso de la alta resolución de VGA (640X480), este

«A-Train» se convierte en un pequeño universo de trenes y edificios perfectamente conjuntados.

Lo difícil, todo hoy que decirlo, supero un poco a los programas anteriores, pero si se cuentan con la experiencia de haber jugado a «Sim-City», o «Sim-Earth», se tiene medio trabajo hecho. En definitiva, un poco más por los juegos de simulación y un regulo para los miles de fans con los que cuentan.

F.J.R.



# SHADOWLANDS

El filo de la espada rasgó todas las sombras. El minotauro lanzó un último gruñido y, después de elevar las manos al cielo, se desintegró dejando un escudo tras de sí. Los hé-

roes respiraban agitadamente, pues la batalla había sido muy cruenta. Por suerte, estaban bien. Solamente Dios podía saber qué les esperaba tras ese transportador...



Como su propio nombre indica, las sombras nos van a acompañar a lo largo de nuestros viajes por estas tierras.



Debéis vigilar los niveles de comida y de agua, pues son determinantes para que nuestros héroes sobrevivan.



Los problemas que vamos a encontrar nos traerán de cabeza algún tiempo. Pero, todo puede arreglarse...



A pesar de lo serio de la misión, no faltan escenas donde se reirán de nosotros. Sin embargo, quien ríe el último, ríe mejor.

**P**era na huba vacilaciones. Los cuatro sabían que ya era demasiado tarde para volver atrás.

Además, si ahora abandonaban, toda el esfuerzo de los cinco calabazos recorridos habría sido en balde. Su aventura debía proseguir: los esperaba el cuerpo del príncipe Vashnar y la recompensa.

Uno tras atra, saltaron al torbellino de luz, y aparecieron muy lejos. Fratándose las ojos, notaron que volvían a la luz del día, añorada durante los últimos tiempos. Estaban en...

## UN LABERINTO AJARDINADO

**E**fectivamente, la luz del día la inunda todo. Por tanto, apagad las antorchas de inmediato para su ahorro. El laberinto donde nos hayamos está repleto de "perritos" importadas directamente del infierno. Su muerte nos reportará algún sabroso filete, pero no es conveniente buscarla en combate mano a mano, sino con bolas de fuego y flechos. Por la demás, el nivel carece de problemas de lógica que impidan su desarrollo.

Procurad recoger todo la que veáis en el mapa adjunto -en

especial, las dos llaves cercanas a la salida-. Lo más recomendable es avanzar estratégicamente sin dejar ningún enemigo en el camino, pues luego podría atacarnos por la espalda. Caged también la llave del cofre, y pulsad la palanca que hay.

El único obstáculo serio es el minotauro que vigila la primera puerta cerrada. Como quiera que sus balas de fuego son harto dañinas, recomiendo esperarlo agazapado en la esquina que hay al Sur frente a esa puerta, y, en cuanto se acerque atizarlo. Al final del laberinto nos espera la entrada a la pirámide, y la vuelta a las sombras. Pera na tenemos ningún miedo, la cual demuestra que somos unos... lacas.

## PIRÁMIDE: SIN PRECALENTAMIENTO

**E**l primer nivel se abre con un recorrido carente de facilidades. Nuestros nuevos compañeros son serpientes y escorpiones. Ambos os pueden dejar en el sitio de un picotazo, o sea que procurad evitarlos.

Hacia el Este, encontraremos un lugar de ofrendas, que admite tres monedas de oro, con lo que se abrirá una puerta. Luego, nos vamos por la puerta al Sur de la salida para encontrarnos con el enigma del zodiaco. Hay seis sensores de presión referidos a un

signo concreto. Entre ambas habitaciones tenemos un pasillo agujereado. Cada agujero se cierra cuando dos hambres pisan en una de los sensores y se abre al dejar de pisar. Al final del pasillo está la llave que nos posibilitará el avance. Un héroe debe avanzar por el pasillo, mientras los otros van cerrando los agujeros.

El arden de pulsación es el de las signos del zodiaco: Capricorn, Aquarius, Pisces, Aires, Taurus, Gemini. La llave conseguida tras arduos trabajos abre la primera de dos puertas; la segunda, la encontraremos abierta gracias a la limosna anterior.

La nueva estancia parece invitarnos al sacrificio de uno de nuestras pobres héroes. Como ya los suela tamar cariña, casi prefiero que sobrevivan. Para ella, id metiéndolos de uno en uno por el agujero que está frente a la

entrada. El lugar de destino es una celda con un transportador y tres letales serpientes. Dirigías con apremio al transportador y repetid la acción con los restantes miembros del grupo. Ahora vemos atra haradado pasilla, que no debe ofrecer dificultades en su travesía, aunque sí gran precisión.

Recorrida sin contratiempos el coladera, veremos hacia el Norte una banita serpiente. Y, seguramente, no veamos el ladrillo que abre la siguiente puerta, pero está ahí. Para ahorraras disgustas, haced un hechizo Freeze a la serpiente y pulsad el ladrillo con tranquilidad. El salón tiene como habitantes unos escorpiones.

Las llaves necesarias aporecen en la estancia al ir iluminando sus paredes, lo que debéis hacer empezando por la esquina Sur del extremo Este. Así, llegaremos a una sala con tres sensores de presión. Y, claro, al colocar un héroe en cada uno, la puerta se abre. Pera, al separarlas se cierra. Toca enviar al cuarto sala cantra el peligro. Nada apetecible, máxime si consideramos que debe abandonar aquí todos sus objetos, de otra forma su avance será porado más adelante. El caso es que allá va. Al poco, encontrará la salida del nivel, y dos salitas con sendas minatauros. Par suerte, no

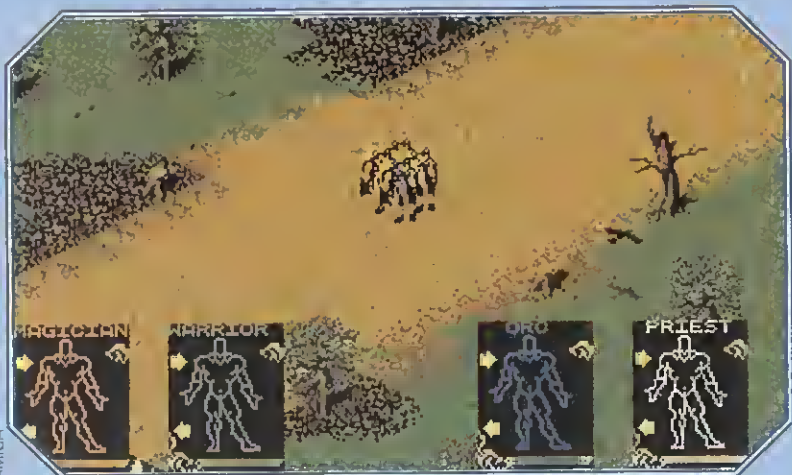
san muy duros, y a su muerte dejarán otros tantos cofres, con dos llaves cada uno. Una nos permitirá salir de la salita y la otra activará un teleportador en la habitación donde nos esperan los restantes compañeros. Ellos deben arrajar los objetos del cuarto por el teleportador. Hecha esto, les toca a ellas el viaje. Par fin, las

## CUADRO DE SÍMBOLOS

MZ	MANZANA
PL	PALO
↓	ESCALERA HACIA ABAJO
↑	ESCALERA HACIA ARRIBA
+	PUERTA CERRADA
○	RUEDRA PARA MONEDAS
□	PALANCA
■	LADRILLO DESLIZANTE
⊞	SENSOR DE PRESIÓN
⊞	SENSOR ÓPTICO
⊞	FUENTE
FR	FRASCO
PN	PAN
LL	LLAVE
●	CERRADURA
□	COFRE
HCH	HECHIZO
CN	MONEDA
●	AGUJERO
→	INDICA EFECTO
FR	FUEGO
TL	TELEPORTADOR
→	DESTINO DEL TELEPORTADOR
H	HUEGO QUE APARECE
BK	LIBRO
MRT	MARTILLO
FIL	FILETE
⊞	LUGAR DE OFRENOAS

# LOS CAMINOS DEL TRIUNFO





Las escenas de exterior brillan por su ausencia. Aprovechad las pocas que el programa ofrece para respirar algo de aire puro y, luego, de vuelta a los calabozos.

escaleras de salida. Si continuáis hacia el Oeste, hallaréis un cofre con una llave rara. Desafortunadamente, está custodiado por un par de escorpiones indomables al fuego.

#### PIRÁMIDE: NADA DE RELAX

**S**eguimos con problemas. Vemos una puerta cerrada con cuatro sensores. Fácil, pensaréis ilusamente. Cada héroe en uno y la puerta se abre. El defecto es que deben entrar todos al mismo tiempo. Para conseguirlo es fundamental que planeéis bien la formación de los héroes, que debe ser un cuadrado. Colocadlos con cuidado frente a los sensores de presión y haced avanzar a uno recto, con la orden de líder.

La nueva sala ofrece una gran

transportador del pasillo del Sur, con buena puntería para que se abra el camino.

Os encontraréis en un pasillo, de incómodos habitantes, que rodea un gran salón central. La entrada está en la parte Oeste, y su dificultad estriba en los dos agujeros que os impiden el paso. Pues bien, ahora necesitáis "excelente" puntería para presionar los sensores que hay justo enfrente de vosotros a una distancia igual al ancho del nivel. Como el hechizo os salga un poco torcido no llegará a su objetivo.

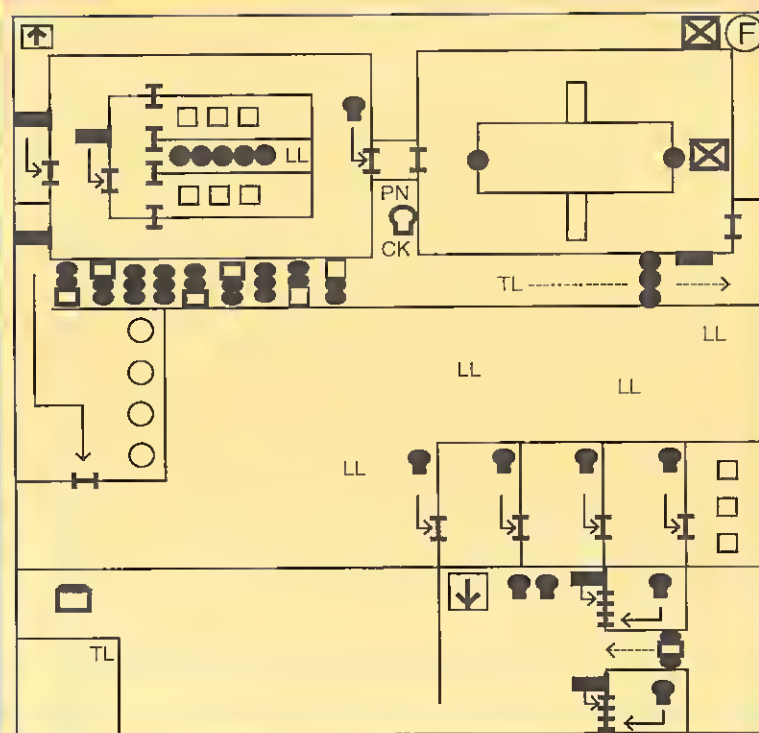
Nos encontramos en un sistema de ocho salas, en el que sólo podremos entrar por el pasillo central del Sur, yendo por el pasillo más estrecho hacia el Oeste. La sala del Norte tiene un



Separar a nuestros protagonistas puede reportar ciertos beneficios en algunos momentos. Aunque encierra un gran peligro no poder a controlar todo el grupo.

**Cuatro infatigables héroes deberán atravesar la infernal tierra de las sombras para rescatar al príncipe Vashnar.**

#### PIRÁMIDE (NIVEL 7)



iluminándola desde fuera; en su interior hay un cofre, el cual contiene, -sí, lo adivinasteis-, otra llave rara.

Por cierto, el paciente que atraviese el pasillo de las monedas podrá poner tres en el lugar de ofrendas que verá al Sur, y así facilitar el trayecto a sus compañeros. Al Norte está la salida, previa apertura de una puerta -delante de la cual estaban los agujeros que se cerraban al pulsar cierto ladrillo-. Llegados a este punto, sólo nos queda desear fervientemente que el nuevo nivel sea algo más fácil.

#### PIRÁMIDE: DE MÁLAGA A MALAGÓN

**E**l nivel que se abre ante nosotros está en la línea de los recorridos, por suerte. Y digo por suerte porque, al menos, no es más difícil.

El recorrido del pasillo revela una palanca que abre la puerta situada enfrente. Más abajo, un ladrillo provocará un par de aperturas más arriba. Empezamos por la que conduce al Oeste. Dos sensores de presión y una habitación cerrada se ofrecen ante nosotros. Lástima que la habitación sea el lugar de reposo de las llaves que abren... algo. Si

en cada sensor ponemos el peso suficiente, entre héroes y cosas, aparece en el interior de la sala cerrada un teleportador sobre cada llave, de forma que se materializarán a nuestro alcance. Por supuesto, los escorpiones también pueden hacer otro tanto, por lo que se recomienda realizar

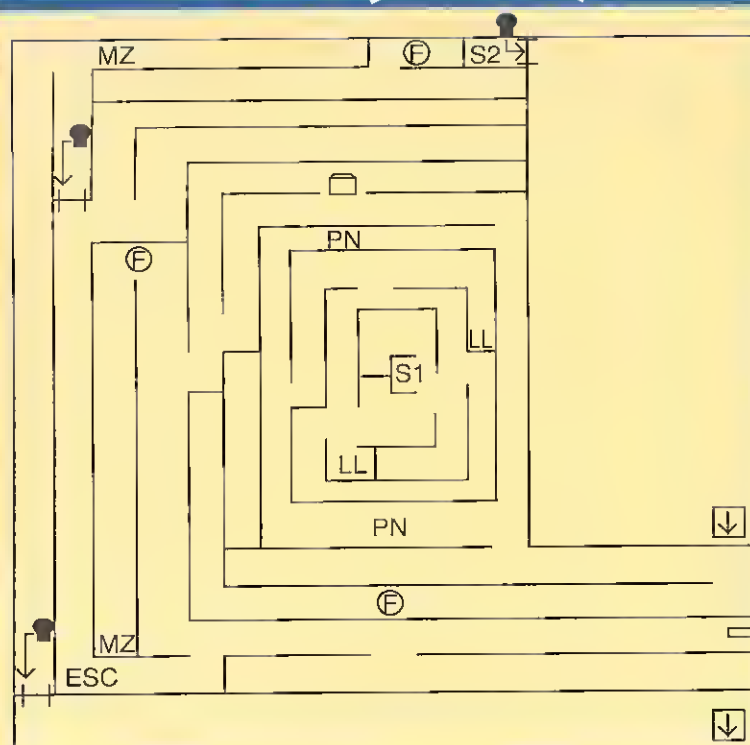
una operación rápida y por separado para cada sensor.

Las llaves obtenidas abren una puerta que veremos más allá de la apertura que lleva al Este. Al recorrer la esquina superior derecha de la sala cerrada se darán dos efectos. Uno es que se abrirán las paredes del Sur del pasillo central. El otro no crea que os guste tanto, pero, quién dice que las momias carecen de encanto...

El nuevo territorio es bastante grande. De él destacan las dos salas de cada ala que, mediante unos pasillos, conducen a las escaleras de salida. Ambas salas precisan de dos llaves para permitirnos su acceso. Ya os adelanto que la única que interesa abrir es la del Este que requiere las llaves C y D del mapa. Las razones tienen que ver con el peso del martillo de Thor, y os las dejo investigar a vuestro gusto.

La primera de las llaves está cerca; salid por la apertura del Oeste y caminad hacia el Sur. Tened cuidado con el Anubis beligerante, y procurad no iluminar mucho la zona. Esta recomendación la extiendo a otras partes de la sala, pues la luz provocará la apertura de profundos agujeros, cuyo destino será la ya acostumbrada celda

#### JARDÍN (NIVEL 6)

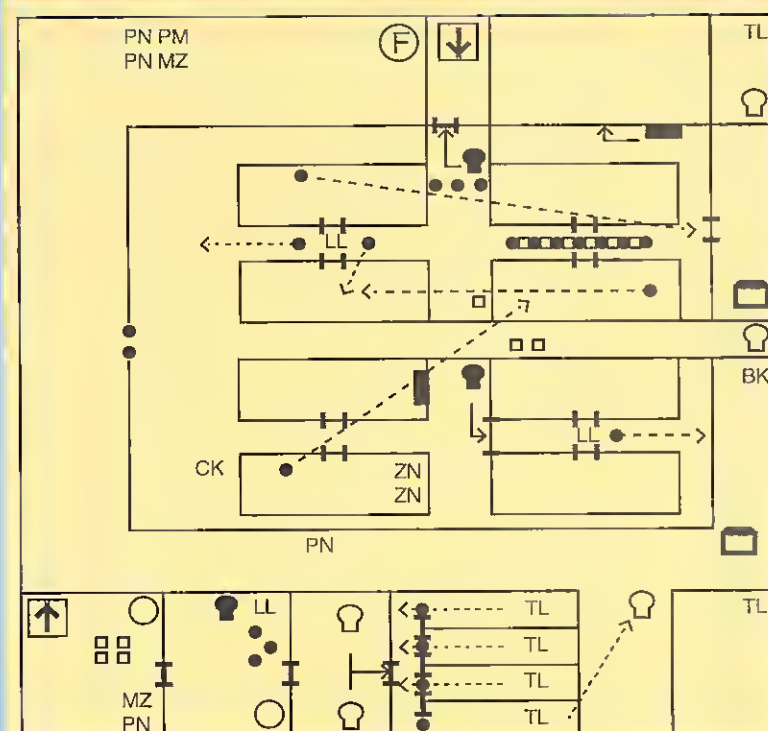


cantidad de agujeros, pero la llave que veis no deja de ser un señuelo. La puerta se abre iluminando el sensor sito en la celda en la que dais al meteros por uno de los agujeros. Problema: la celda también tiene tres rastros enemigos. Otra sala y otro obstáculo, pero ahora la puerta no se resistirá si apagáis las dos antorchas que la flanquean. Como despedida a esta recepción, deberéis lanzar una bola de fuego hacia el

ladrillo que es preciso pulsar para eliminar unos agujeros que más adelante nos impedirían el paso. El traslado entre las distintas salas se puede hacer leyendo los carteles. Encontraremos una llave que abre la puerta del pasillo de entrada. Tras ésta, hay otra que corresponde a la puerta de salida.

Para alcanzarla, procede hacer un ejercicio de lanzamiento de moneda-avance a través de un estrecho pasillo que hay frente a otra puerta. Ésta última se abre

#### PIRÁMIDE (NIVEL 8)





# SHADOWLANDS

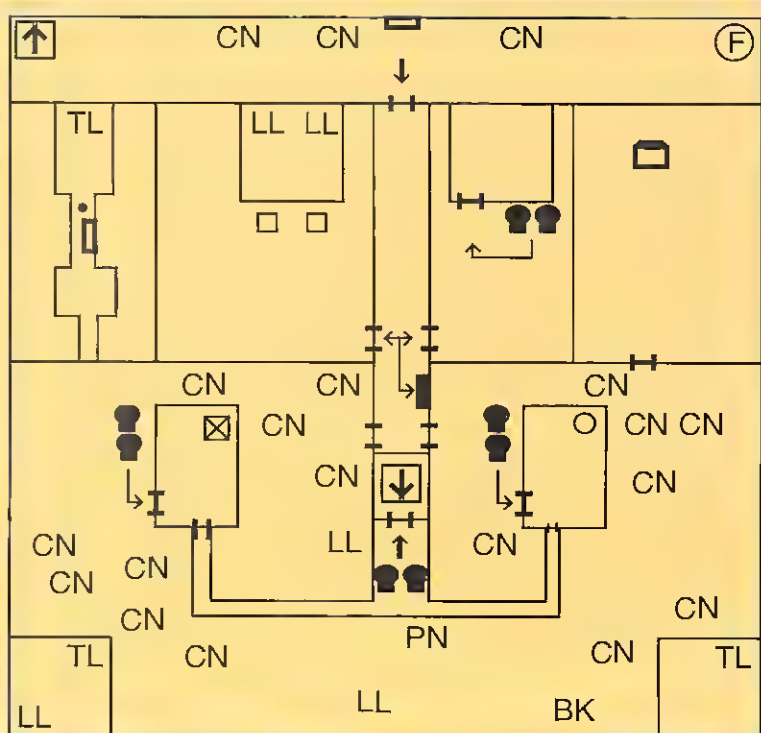
con sus tres serpientes. La otra llave tiene más miga. En el flanco Oeste hay un pasillo muy estrecho que termina, tras un ensanchamiento, en un agujero. A su lado, hay una palanca en la pared y, más allá, se divisa un teleportador. Parece fácil. Lanzáis la típica bola, atraviesa el agujero, se mete en el teleportador y... os da en plena espalda.

La solución pasa por lanzar la bola de fuego e, inmediatamente, dar a la palanca. Otro

La puerta se abrirá sola y os ahorraréis visitar una celda.

Un estrecho pasillo lleva a la salida, pero está habitado por dos Anubis hechiceros. Provocadlos para que se metan en el pasillo y lancen bolas de fuego. Dada la estrechez de las circunstancias y su imperfecta puntería, muchas de ellas rebotarán dándolos a ellos. Ambos dejan, tras su muerte, una llave que usaréis en la última puerta. Con ella abierta, nos esperan unas escaleras.

## PIRÁMIDE (NIVEL 9)



transportador oparece ante el anterior y se abre la puerta que do oceso o una solo en el Este. En ello, veremos un cofre que contiene otro llove necesaria y, lo habitual, llave rora.

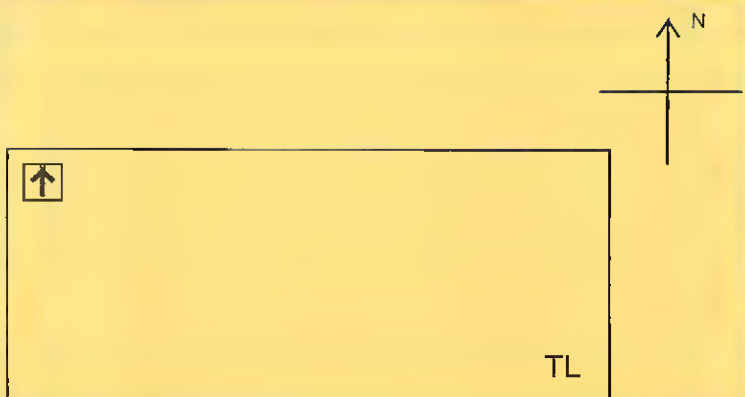
Yo podemos abrir la solita objetivo. Uno ranuro invita o la introducción de una moneda de oro. Aporece otra ranuro y repetimos el proceso. Otro más, y otra moneda metemos. Y vemos otra ranuro pero, no os precipitéis.

## PIRÁMIDE: SONORO SUSPIRO. EL MISTERIO DE LAS LLAVES RARAS

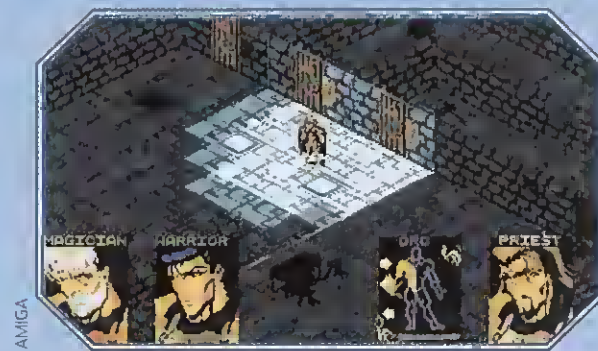
**E**ste nivel es un verdadero paseo. Los zonas que quedan hasta rescator a Vashnar son de simple combate. Nuestras habilidades arcade van a ser puestas a prueba.

El camino o la solido del nivel está formado por una serie de estancias que se comunican por puertas cerradas. Cada puerta se

## CUEVAS (NIVEL 11)



Los combates con los variados enemigos van a resultar tan peligrosos como inevitables para conseguir ciertos objetos.



En algunas ocasiones, la colaboración entre los componentes del grupo será necesaria para poder avanzar en la aventura.

abre con una de las "llaves raras", de las que necesitamos siete. Si no lleváis tantas, no os preocupéis pues hay dos más repartidas por el nivel. Si, pese a todo, no tenéis las suficientes, permitid que me ría de vosotros, pues os toca volver atrás para encontrarlas.

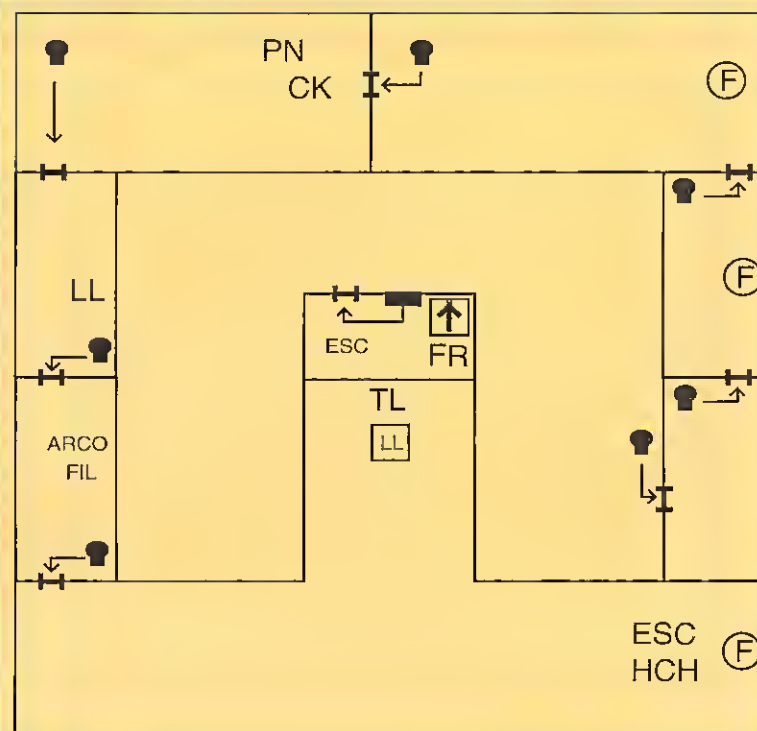
En cada sala hay algunos bichos beligerantes, por lo que recomiendo ir realizando el avance con un héroe, el más dotado en magia, que limpie la zona para permitir el acceso pacífico de los otros.

Tras atravesar unas cuantas salas veremos un teleportador, frente al que hay una llave sobre un ofertorio. Ambas cosas están custodiadas por un Anubis. Cuando los cuatro se metan en el transportador, con la llave en sus manos, abandonarán la pirámide y sus mil trampas. Seguro que no la echan de menos...

## EL CAMINO HACIA VASHNAR

**O**tra vez, estamos en los jardines laberínticos. La puerta que da paso al bosque se abre con la llave recién adquirida. El único habitante es un minotauro excitado, que lanza bolas a borbotones. La adecuada estrategia producirá que sus bolas golpeen en árboles cercanos a él, con lo que sufrirá sus propios ataques. En el Sur del bosque está lo entrada a los cuevas.

## PIRÁMIDE (NIVEL 10)



Una salva de llamaradas saludará nuestra entrada en tan tético lugar. Si sobrevivimos, nos moveremos hacia el Este y veremos a unos hombres de fuego escupiendo a gusto. Más allá hay un teleportador vigilado por tres minotauros. Sería deseable, alcanzarlo en buen estado.

Ante tan desolador horizonte, la solución ho de ser entrar en los cuevas con un héroe cada vez.

Empezad por el más rápido, de forma que consiga que las bolas de fuego impacten en los propios interesados, eliminando algunos enemigos.

Cuando todo el grupa esté a salvo, veremos un templo. En él se encuentra nuestro objetivo, el cuerpo de Vashnar.

Los exteriores del palacio son morodo de unos cuantas perros infernales, que no resistirán nuestro combote cuerpo a cuerpo; en el interior hay hasta cinco minotauros de los que guston colentaras a bolazos de fuego; y aquí está lo sola que contiene el cuerpo, cerrada con llave.

Y, ¿quién tiene lo llave?, preguntaréis. Pues no, no lo tienen los minotauros, ni los perros, sino un siniestro personaje. Lo reconoceréis nodo más verlo. Es muy peligroso, pero con ostucia lo derrotaréis sin un rosquño.

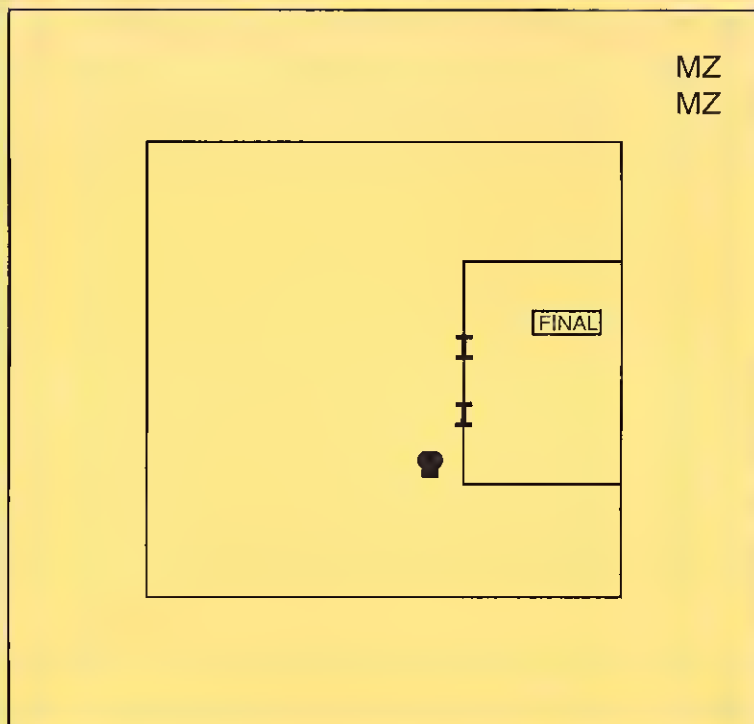
## AHORA SÍ: FINAL

**Y**o se acabó la aventura. El Príncipe llevará o cabo su venganza y nosotros nos beneficiaremos de la recompensa. Los héroes vuelven o su lugar de reposo y norrorón sus hazoños o los generaciones venideros.

Nos queda el regusto de haber terminado un juego de los mejores y un deseo incontenible de que oporezca una segunda porte...

Ferhergón

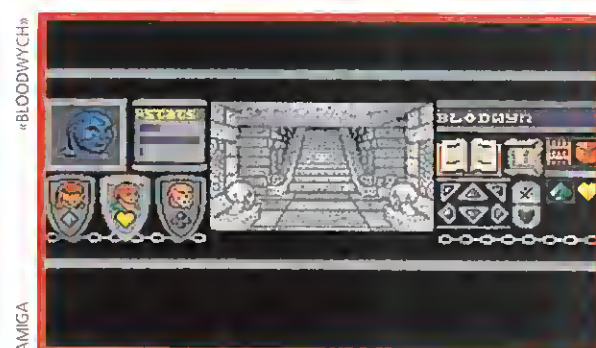
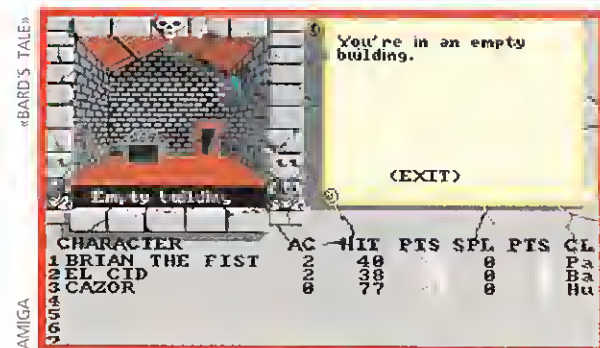
## PALACIO (NIVEL 12)





# MANIACOS del Calabozo

La oscuridad era total y absoluta. El sudoroso grupo de aventureros avanzaba con precaución, mirando a su alrededor, temiéndose lo peor a cada instante. Era sencillamente horrible. Pero no podían hacer otra cosa. En la lejanía, una campana sonó doce veces. Una gota de sudor cayó al suelo. De repente, las luces se encendieron y un grito los ensordeció..., FELIZ AÑO NUEVO.



taros algo sobre un excelente JDR que disfruté hace unos meses. Pero también es verdad que el creciente interés de los comentarios que hay en vuestras cartas hace que tenga que ir posponiéndolo mes a mes. Este del año entrante tampoco es una excepción, por lo que sigo reservando contaros algo sobre el «Wizardry: Bane of the Cosmic Forge», para una futura sección.

No obstante, la sección de hoy está cargada de opiniones y ayudas superinteresantes. Serán resueltos algunos de los problemas más acuciantes con que os habéis encontrado en «Elvira II», «Ishar», «Lord of the Rings», «Shadowlands» y «Dark Heart of Uukrul». O sea que apenas vamos a tener espacio para nada más. Además ya supongo que dentro de poco comenzará el bombardeo de preguntas sobre los juegos que salen estas navidades, o han salido hace poco. Entre ellos están: «Eye of the Beholder», «Ultima Underworld», a pesar de incluir libro de pistas, —qué ideas tienen algunos distribuidores ¿verdad?—; «Two Towers», «Legend»... Vamos, que no nos falta trabajo.

Y tampoco olvidéis nuestra clasificación de JDRs, única en su género, que recoge todos vuestros votos: carece de conservantes y colorantes, sólo cuentan vuestros votos. Os recuerdo que el sistema es nombrar tres juegos por orden de preferencia. Al primero se le dan tres puntos, al segundo dos y al tercero uno. Ya os adelanto..., bueno, no os adelanto nada.

## OTROS MANIACOS

Comenzamos con nuestro buen amigo, gran jugador del «Obitus», Ismael Llarra, de Logroño (La Rioja). En su última carta nos cuenta que resuelve enterito el «Might & Magic III». Pero lo más interesante es que hace preguntas que respondiendo espero salden nuestra deuda. El atasco del «Shadowlands» supongo que lo resolverás con el artículo que aparece en este número. Por si acaso, y en atención a tus méritos, te recuerdo que debes pisar la esquina superior derecha de la habitación de las dos cerraduras (en el nivel 3 de Egipto). Hecho esto, aparecerán sendas aperturas al sur del pasillo cercano.

En el «Elvira II», Ismael consigue salir de las catacumbas con lanza y todo. Pero una vez fuera, se lleva una desagradable sorpresa, pues aquí le espera..., ¡tachán! el ángel de la muerte, de complicada pero posible derrota. Para conseguir tal acción el primer paso es hacer el hechizo barrera contra impíos. Una vez formado, no se te ocurra moverte, pues lo perderás. Mientras dure, estarás a salvo de tu enemigo, y debes aprovechar para lanzarle los hechizos más potentes que se te ocurran. Empieza con ráfagas benditas, luego bolas de fuego y finalmente —y espero que no tengas que llegar a esta fase— dardos helados. Más sobre el «Elvira II», pues Ismael no sabe cómo distraer al espíritu que impide el paso a la biblioteca... Es tan simple como coger un cubo de juguete de la guardería y ponerlo a su alcance. ¡Ah!, la habitación en llamas no esconde nada necesario.

Una última respuesta para Ismael. Con respecto a si se publicará aquí el juego «Clouds of Xeen», última entrega de la serie «Might & Magic», te diré que no. Por lo menos no a corto plazo. Además, Ismael es uno de los escasos maniacos que coincide conmigo en que el «Is-

har» no es tan bueno. Bueno, te dejo ya, pues si no, los demás maniacos van a empezar a sospechar cosas malas...

Iñaki Leopold, de Barcelona, está en el camino de concluir el «Ultima V». Pero, para culminar tamaña heroicidad, debe ser capaz de penetrar en las interioridades del calabozo Shame, cuyo recibidor está aparentemente cerrado. Pues bien, Iñaki, pulsa bien todas las paredes, y en especial las del sur, y se abrirá la salida. No olvides que puedes acceder a la cima de los montículos usando la opción climb (escalar). Da recuerdos a Lord British y coméntale lo que está ocurriendo en el Abismo Estigio; para más información, ver «Ultima Underworld».

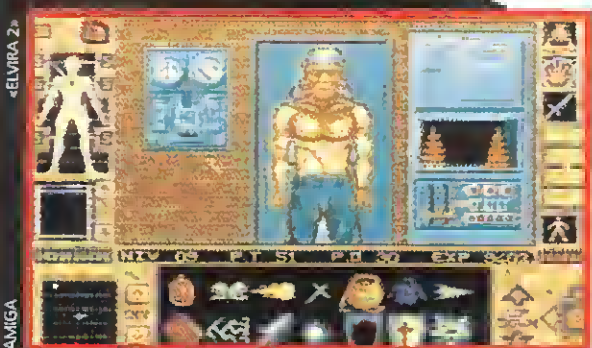
Turno para Miguel de la Calle, de Talavera de la Reina (Toledo), cuya insistencia tiene ahora su justo premio. Miguel ha tardado su tiempo en darse cuenta de una serie de detalles, pero por fin lo ha hecho. Más vale tarde que nunca. Y tiene respuestas para el «Dark Heart of Uukrul». El Kris of Resting sirve para hacer más daño a los hechiceros enemigos. El Necronomicon, al ser usado, invoca a unos demonios, por lo que se recomienda no hacerlo. El Tome of Ruination sirve para realizar hechizos de ataque, con efectividad variable según el enemigo. Respecto al Cruise of Oil, no le ve utilidad aparente.

En respuesta, le diré que Urqol oculta entre sus paredes un corazón de los que buscas, pero encontrarlo no es tan fácil. Los otros corazones que te faltan están en: las catacumbas, como bien dices (te recomiendo que te hagas un mapa), en el Hearthall (entre los santuarios Urqastur y Uroqlamn, explora bien) y más adelante de donde estás atascado está el octavo. Por cierto, para activar las estrellas y poder usar el Adron's Dice debes visitar una sala cercana en que hay un cubo. Debes tocar seis veces la gema azul y la roja para activar todas las estrellas. Hecho esto, si tiras el dado sobre una de las posiciones con las ciudades estrellas, serás teleportado a otro sitio, distinto según el número de éstas.

Ahora le toca el turno al «Ishar». Hace un par de números se propusieron una serie de preguntas, por obra de Javier Martín. Eran las primeras incógnitas que surgían en la secuela del «Crystals of Arborea». Pues bien, tal consulta tiene ya el récord de más respuestas obtenidas. Habéis sido cantidad los maniacos en contestar. Así da gusto. Pero vayamos al grano de una vez. El casco de visión mental está al Nordeste de Osguirod y lo tiene un guerrero, que también posee una hermosa armadura. Lo que significa que tiene su truco matarlo. La «hechicera agotada» ha asumido una forma más porcina de la que tenía, y vaga por el bosque de Fhulgrod, donde atenderá tus peticiones siempre que la obsequies con una dosis de la pócima de Arboud, o algo similar.

Para coger la espada de Jarel, ubicada en una roca en Baldaron, necesitas que en tu grupo haya un personaje con la fuerza suficiente para arrancarla. O sea, que inscribe a alguno de tus héroes en cursos de fuerza. El talismán del mago se encuentra en el Templo de Valathar. Para evitar las pérdidas de energía que sufres en Zendoria, en concreto al coger una tabla rúnica de una mansión, deberás tomarte una poción de «lavado de cerebro», según informa Jaime Río de El Ferrol (La Coruña). El propio Jaime pregunta, ya en el «Bloodwych», cómo pasar el laberinto de columnas. Este laberinto da muchos problemas a la mayoría de la gente porque en su centro hay un —¿qué será?—, un spinner. Ya sabes a qué atenerte.

María de los Angeles Llimos (creo...), de Madrid, manda una carta repleta de preguntas. Me cojo un par de bocadillos y procedo a ello: No conozco ninguna tienda en Madrid que venda juegos de importación. ¿Alguien sabe de alguna? No te consideres una «pata marcada» por sólo haber acabado un JDR («Phantasy Star II» para Mega Drive), pues poco a poco irán cayendo todos. En el «Drakkhen» ya sé que el comienzo es muy duro, pero algo se





# MANIACOS del Calabozo

«OBITUUS»

AMIGA

«DARK HEART OF UKRUL»

PC

«ULTIMA UNDERWORLD»

PC

«EYE OF THE BEHOLDER»

PC

«LORD OF THE RINGS»

PC

puede hacer: arma a tus héroes, busca como primer objetivo la tienda (en el Norte) y hazte con el arco; graba la partida cada vez que mates a un bicho sin bajas; cuando tengas el arco vete al primer castillo y vete con un personaje a subirlo de experiencia, pues con el arco podrá cargarse a los bichos sin que se le acerquen mucho. Así, con paciencia, podrás hacerte lo suficiente fuerte como para sobrevivir. Sobre el «Elvira» me niego a hablar: consulta números pasados, por favor. Del «Ishar» pregunta por el equipo óptimo, y cómo encontrar los cuatro abedules en que recibirá nuevas instrucciones.

**Y** hablando del «Elvira II», para matar los esqueletos de las catacumbas debes golpearles, tal como dices, en la rodilla. El golpe será más efectivo si das algún poder al arma. Por ejemplo, la bendices. Finalmente, es muy probable que sí encuentres JDRs buenos en Londres. Pero las buenas noticias que hemos recibido últimamente hacen pensar que no será preciso irse tan lejos para conseguirlo. Bueno, chica, espero que te hayas quedado satisfecha.

**C**arlos Herrero, de Barcelona, manda unos preciosos mapas del «Dungeon Master» para hacerme unas preguntas sobre el mismo. Ir tomando nota los usuarios de PC, pues este juego está plagado de enigmas y bichos. En The Vault (la caja fuerte) al llegar a esa puerta en la que te dan el mensaje "Cast your influence, cast your might", deberás lanzarla el hechizo de abrir puertas ("ZO") y, hecho esto, arrojar cualquier objeto a través del agujero. Este caerá sobre un sensor de presión y cerrará el agujero, permitiéndote el paso. Respecto al obstáculo que encuentras en el nivel 3, tras romper la puerta de "Don't let a closed door stop you" (No dejes que una puerta cerrada te pare), debes ser rápido. Cuando estés sobre el botón, gira y verás en la pared un pulsador. Púlsalo y, sin girarte, avanza a toda prisa lateralmente. Dicho pulsador te traslada al lado de la puerta cerrada.

**S**eguimos con respuestas, que parece que también a los Maniacos nos traen muchas cosas los Reyes Magos. Si no, que se lo digan a Felipe Bolaños, que preguntaba hace cuatro números cómo descifrar cierto criptograma en el «Might & Magic» de Mega Drive. Su reina maga particular es Margarita de Latorriente, de Cerceda (Madrid). La descripción que da es super detallada y voy a intentar reproducirla. Al parecer, el texto cifrado que sale es siempre el mismo. No lo voy a repetir, pero empieza así: "We, the people of Terra...". El caso es que la solución es siempre la palabra PREAMBLE, pero codificada según la clave dependiendo de cada caso. Por tanto, debes ver dónde hay una P en el mensaje real, ver cuál es la letra correspondiente en el cifrado (que te sale en la pantalla) y hacer lo mismo con todas las letras de la solución. No contenta con dar la lógica de la

solución, Margarita da el número de las letras que hay que coger. Estas son las siguientes, de arriba a abajo y de izquierda a derecha: 6, 16, 2, 18, 31, 53, 10, 2. Muchísimas gracias a Margarita por su ayuda. Esperamos poder devolverte el favor.

**B**ueno, parece que se está acabando el tiempo, y aún queda por ver la clasificación del mes de JDRs. Perdonad que os interrumpa, pero ya mismo pasamos a recorrer nuestra lista de éxitos.

## LA CALABOZOLISTA

Como siempre, el nombre es cosa vuestra: si no os gusta, proponedme otro y lo cambiamos.

Volviendo al tema, siento decir que la calabozolista apenas ha experimentado variaciones, al menos en sus primeros cinco puestos. Aquí está para vuestro solaz y disfrute:

- 5 - «Eye of the Beholder».
- 4 - «Elvira II».
- 3 - «Dark Heart of Uukrul».
- 2 - «Bloodwych».

Y el primero vuelve a ser el «Shadowlands», que ha incrementado su ventaja sobre sus perseguidores. Por detrás pisan fuerte el ilustre «Drakkhen» y el más reciente «Ishar». Los juegos más votados de este mes han sido:

- 5 - «Might & Magic III»
- 4 - «Might & Magic II»
- 3 - «Buck Rogers: Countdown to Doomsday».
- 2 - «Bard's Tale III».
- 1 - «Shadowlands».

Se puede decir que estamos en un claro compás de espera hasta que se empiezan a recibir los votos a favor de los juegos recién publicados. Francamente, no creo que tarden mucho en subir el «Ultima Underworld» o el «Eye of the Beholder».

Pues esto ha sido todo muchachos. Podéis volver a las lóbregas mazmorras de las que os hemos sacado brevemente. Lo único que debéis recordar, una vez allí, son estas cuatro palabras: el próximo mes, más.

Ferhergón

Espero vuestras ideas, colaboraciones y preguntas en la siguiente dirección: **MICROMANIA** C/ De los Ciruelos, nº 4, 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), especificando en el sobre **Maniacos del Calabozo**.

**MICRO**  
Mania

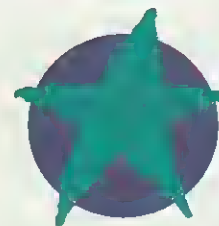
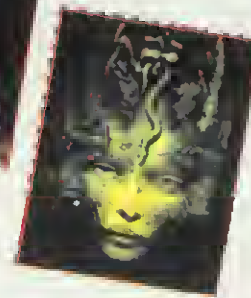
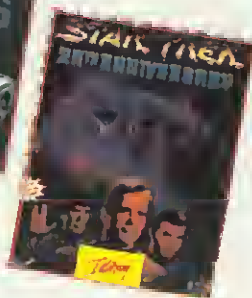
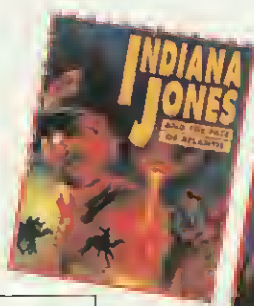
## ¡¡VOTA PARA ELEGIR EL MEJOR PROGRAMA DEL AÑO!!

En la edición de primavera del próximo E.C.T.S. se elegirán en sus distintas categorías los mejores juegos del año. En esta ocasión serán los lectores de la prensa europea especializada quienes escogerán directamente el máximo ganador.

**V**osotros, como lectores de Micromanía, único publicación española entre las cuatro revistas de toda el mundo elegidas para realizar la votación, podéis mandar vuestras TARJETAS POSTALES, —par favar evitar las cartas que hacen más difícil su clasificación—, a nuestro redacción. Tenéis que poner en letra clara, a mejor en mayúsculas, cuál, de entre los seis juegos que os vamos a nombrar a continuación, consideráis que merece el título de MEJOR PROGRAMA DEL AÑO 1992.

- INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS (AVENTURA GRAFICA). (LucasArts)
- SHADOW OF THE BEAST III. (Psygnosis)
- JAGUAR XJ220. (Core Design)
- ALONE IN THE DARK. (Infogrames)
- STAR TREK 25TH ANNIVERSARY. (Interplay)
- DUNE. (Virgin)
- DARK SEED. (Cyberdreams)

Esperamos vuestras postales en la siguiente dirección:  
HOBBY PRESS S.A. REVISTA MICROMANIA.  
C/Ciruelos, 4, San Sebastián de los Reyes  
28700 MADRID





# ARCADE Machine

## STADIUM CROSS

¡En esta carrera todo vale!

**E**n el circuito del "Sega Stadium" vale toda. En un mismo salón recreativa se pueden interconectar hasta ochas matas diferentes para participar en una increíble competición de mata-cross, donde llegar a completar las cuatro vueltas de la carrera es ya un auténtico triunfo, sólo reservada para unas pocas escogidos (no te dejes engañar por el hecho de que hasta el más pazuata y pusilánime complete el primer recarida). Con «Stadium Cross» la multinacional Sega vuelve a demostrar una vez más que esta firma es una especialista en el diseño de simuladores. Cada aparato nueva que aparece en el mercado reserva una sorpresa.



Salpicada de barra, apaleada a cadazas, derrapanda...

Como en cualquier competición de mata-cross, el «Stadium Cross» está llena a rebasar de un enfervorecida pública que



grita y aplaude, la voz de un lacutar (¡lástima que sea en inglés!) retransmite la carrera, se oyen las aceleraciones de las matas... Ya se ha dada la salida y las magníficas gráficas, el sonido y la ambientación en general —de gran realismo— convencer a cualquiera de las bandadas de este simulador.

La moto sobre la que repasa el trasera de su conducir se inclina de una forma increíble al tomar las curvas, cuando se pisa un bache basta levantar la rueda delantera para pegar acrobáticas saltas (¡y más te vale hacerla así si no deseas tener un accidente!), con el mando se acelera a desacelera en función de las características del circuito y, si un competidor se calaca al lado, basta con apretar un botón para



empujarle y hacerle caer al suelo (¡en esta carrera vale casi cualquier cosa, no la alvides!). ¡Es tan real que hasta las salpicaduras de barra se ven en la pantalla! Lógicamente, no es imprescindible que estén ocupadas con jugadores de carne y huesa todas las matas interconectadas del «Stadium Cross», pero para sacar el máxima partida a este juego es recomendable competir con amigos y colegas. Está pensada para la diversión colectiva en pandilla y no hace falta ser un farafa de estas máquinas para poder manejarla (acelerador, freno y botón de puñetaza son sus argumentos, además de una buena cadera para maver la mata).

S.E.A.

## WARRIORS OF FATE

### Aventura en el país de los samurais

**L**a multinacional Capcom ha diseñado «Warriors of Fate», viajando con la imaginación al Japón del medievo. A un mundo rico en mitos y leyendas, plagado de asadas guerreras con un estricta código del honor; a un mundo donde las fuerzas del mal sólo pueden ser detenidas gracias al caraje de bravos samurais expertos en artes marciales, entrenados para luchar con las más variadas armas y prestas a dar su vida si así la quieren las diases del combate.

#### Una ambientación alucinante

«Warriors of Fate» nos introduce rápidamente en acción gracias a una ambientación alucinante: dos

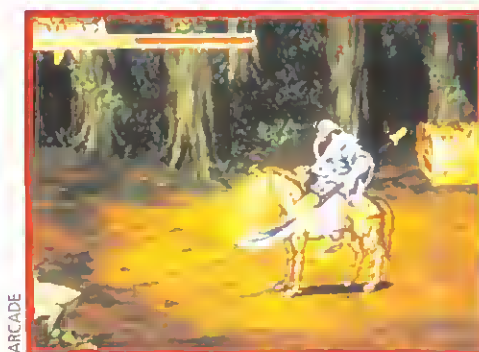
amplificadores calacadas en el parte de arriba de la máquina reproducen con gran potencia un sonido impactante, espectacular y muy cuidada; perfectamente adecuada al desarrollada de la acción que protagonizamos en la pantalla. Una vez dentro del salón recreativa donde esté instalada este aparato, no es necesario buscar su ubicación con la vista. Con seguir la dirección que señale nuestro par de arejas será suficiente par encontrarla: segura que no existe máquina en el local capaz de hacer más ruido.

Portal, Kassai, Subutai, Kadan y Abaka son las cinco guerreros protagonistas de este juego de lucha. Cada uno posee su propia personalidad y es experto en un tipo de arma (Subutai es el más

carismática, Abaka es el más bestia, Kadan es un excelente arquero y Kassai un habilidoso trepador de árboles...). Con tres botones y un joystick se controlan la gran cantidad de movimientos y las distintas posibilidades de disparo de estas belicosas personajes.

#### Unos gráficos excelentes

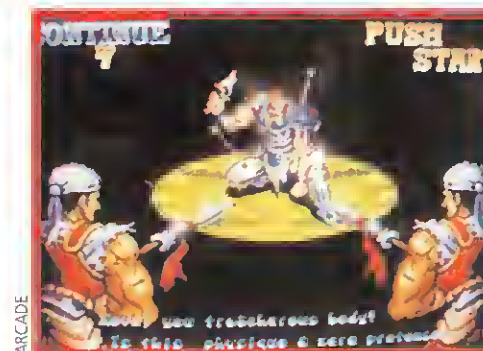
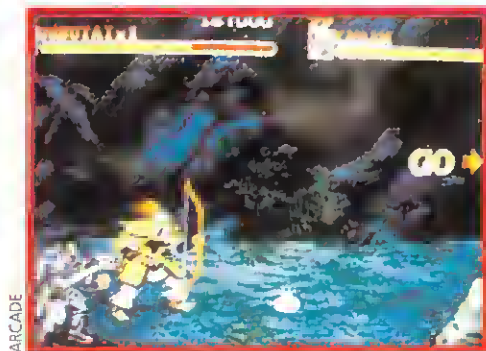
La primera recomendación que hay que hacer al jugador debutante que se introduzca en el mundo de «Warriors of Fate» es que no dude en montar a su guerrero sobre el caballo que aparece en pantalla: subida sobre el noble bruto aumenta su movilidad y, por la tanta, su facilidad para acabar con las malignas



enemigas. La segunda es que tenga mucha cuidado con las bombas, por aquella de la integridad personal. La tercera es que no te hagas muchas ilusiones por la aparente facilidad con que terminas las primeras fases, según vas avanzando se complican notablemente, y la décima y última sólo será terminada después de mucha práctica.

Las gráficas del juego son excelentes y las "efectas especiales" muy conseguidas; ya sea en el bosque, en el muelle o en cualquiera de las otras lugares donde transcurren las aventuras de estos guerreros "destinados a la gloria". Es "por tiempo" (tres minutos cada fase) y tu nivel de vida varía en función de las avatares de la batalla. Y no la alvides: las vasijas que periódicamente aparecen en la pantalla almacenan comida, y engullir estas alimentos te proporcionará unos segundos que pueden ser preciosos para seguir adelante.

S.E.A.





## WIZKID

## AMIGA



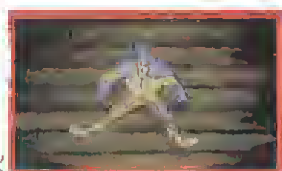
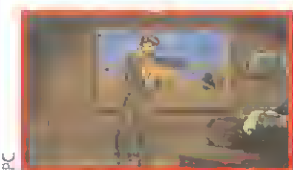
```

REM *****
REM * CARGADOR 'WIZKID' (AMIGA) - TONI VERDU / Oct-1982 *
REM *****
DIM C%(123):DEF FNU=(UCASE$(VS)):"N":CH#=0:V=&H6004
FOR I=0 TO 122:READ VS:C%(I)=VAL("&H"+VS):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#>474943036 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ":VS:IF FNU THEN C%(99)=V
INPUT "ESTRELLAS INFINITAS (S/N) ":VS:IF FNU THEN C%(96)=V
INPUT "OBJETOS GRATIS (S/N) ":VS:IF FNU THEN C%(102)=V
INPUT "INMUNIDAD (S/N) ":VS:IF FNU THEN C%(105)=V+12
PRINT "- NOTA: Para terminar el juego hay que empezar por el nivel 1"
PRINT "El nivel 0 corresponde al entrenamiento)"
INPUT "NIVEL INICIAL (0-9) ":V:IF (V>0) AND (V<10) THEN C%(119)=V
CLS:PRINT "OK, INSERTA EL DISCO 'WIZKID (DISCO 1)' EN LA UNIDAD DFO:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78.4.41FA.62.216E.2E.2.6604.30BC.4E75.41FA.44.43F9.7.FE00.2D49.2E
DATA 303C.9C.12D8.51C8.FFFC.41EE.22.7017.4281.D258.51C8.FFFC.4641.3081.839.4
DATA BF.E001.66F6.4BFA.6.4EAE.FFE2.41F9.0.2.4E70.4ED0.41FA.12.216E.FE3A.6
DATA 2D48.FE3A.4EF9.0.0.2F29.28.4EB9.0.0.8AF.0.3.205F.C90.444F.5300.660C
DATA 487A.C.215F.3E.4EE8.C.4E75.487A.18.23DF.6.16C4.487A.18.23DF.6.16E6.4EF9
DATA 5.E000.41F9.CU.8000.6000.8.41F9.8.8000.117C.4A.1D08.117C.4A.1D7E.317C
DATA 4282.2D3C.117C.60.4C12.203C.1.5BAE.11BC.60.800.217C.4E71.33FC.F4CA.317C
DATA 0.F4CE.4EE8.8000

```

## GUY SPY

## PC



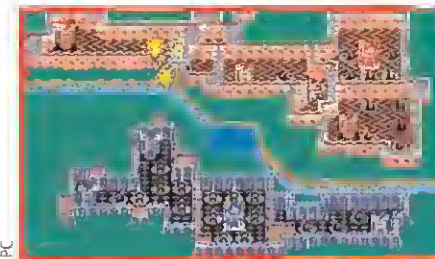
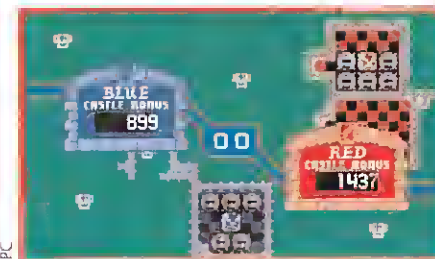
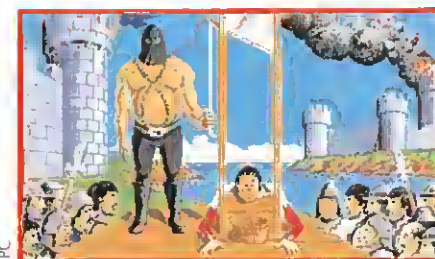
```

10 * CARGADOR PARA EL GUY SPY (PC, TODAS LAS TARJETAS)
20 ***** POR JAVIER SANCHEZ FRANCESCH *****
30 DIM D%(500):LINEAS = 4:CLS
40 FOR I=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL("&H"+MID$(A$,Y,2)):SUM = SUM+ D%(P):NEXT Y,T
70 IF SUM <> 6462 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R".#1,"cguv.com",1
110 FIELD#1,1 A$ A$
120 FOR I=1 TO P:LEFT A$=CHR$(D%(I)):PUT #1,I:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CGUY.COM, cargado antes del GUY SPY
para que cuando te maten pases de fase."
140 DATA "EB23813EA023C017505C06AB0202EA00000004361"
150 DATA "72676120475559205350592E0A0D24FAB80000ED886"
160 DATA "1E8400880E860088020A384008C0E86000E1F891E10"
170 DATA "01890E1201F8B409BA1401CD21BA1401CD2700000000"

```

## RAMPART

## PC



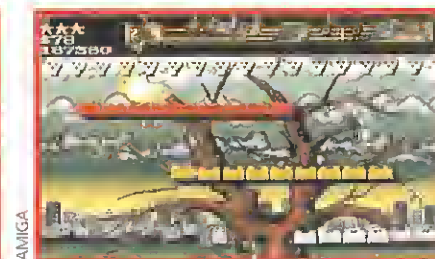
```

10 REM
20 REM Cargador de RAMPART (VGA) por JESUS PEREZ SICILIA CORDOBA '92
30 REM
40 REM
50 NS="CARGAMP": NB=100: NL= NB/20: DIM BYTE(NB): A=10: B=11: C=12: D=13: E=14:
F=15
60 CLS
70 LOCATE 13, 36: PRINT "ESPERE ..."
80 CP = 0
90 FOR W1=1 TO NL
100 CHECKSUM=0: Z=1: READ L$. SUMA
110 FOR W2=1 TO 39 STEP 2
120 B1$=MID$(L$,Z,1): B2$=MID$(L$,Z+1,1): Z=Z+2:A1=ASC(B1$):A2=ASC(B2$)
130 NIB1=A1+48*(A1<58)+55*(A1>57): NIB2=A2+48*(A2<58)+55*(A2>57)
140 BYTE(CP)=NIB1*16+NIB2: CHECKSUM=CHECKSUM+BYTE(CP): CP=CP+1
150 NEXT W2
160 IF CHECKSUM<>SUMA THEN CLS: PRINT "ERROR EN LINEA DATA ": W1: END
170 NEXT W1
180 CLS
190 PRINT "El fichero CARGAMP.COM se grabará en disco. PULSA UNA TECLA..."
200 IF INKEY$="" THEN 200
210 FOR F = 0 TO NB-1: COD$ = COD$ + CHR$(BYTE(F)): NEXT
220 OPEN "O".#1,NS+".COM",NB
230 PRINT #1, COD$
240 CLOSE 1
250 PRINT "Correcto. Teclea "+NS+" (Intro) y ejecuta el juego. Conseguirás vida
infinita."
260 END
64000 DATA "EB2C90FA1E558BEC8E5E06813E536FFE847513C7". 2511
64001 DATA "06536FE802C706D271EB022EC7060301EB245D1F". 1852
64002 DATA "FBEA00000000FA1E50535129C96ED9A184008B1E". 2072
64003 DATA "86000E1FA32A01891E2C0129C96ED9C706840003". 1538
64004 DATA "018C0E8600BA2E01595B581FFBCD270000000000". 1316

```

## WIZKID

## ATARI



```

1 *****
2 * CARGADOR ATARI ST *
3 * WIZKID *
4 * JULIAN ROMERO Y MARC STEADMAN *
5 * ¡ OJO, WIZKID FUNCIONA EN UN 520 ! *
6 *****
10 FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
20 Z=3E5:FOR N=2 TO Z+100 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
30 POKE N,A: S=S+A:NEXT N:IF S<>&H094D48 THEN ? "DATAS MAL":END
40 ? " INMUNIDAD (S/N) ":D=&H3E:P=&H6006:GOSUB 90
50 ? " DINERO INFINITO (S/N) ":D=&H40:P=&H6012:GOSUB 90
80 ?"PON EL DISCO ORIGINAL Y PULSA UNA TECLA":A$=INPUT$(1):CALL Z
90 A$=INPUT$(1):IF A$="N" OR A$="n" THEN POKE Z,D,P
95 ? A$:RETURN
100 DATA 3F3C,0020,4E41,3F3C,0001,42A7,3F3C,0001,4267,42A7,4878,0500
110 DATA 3F3C,0008,4E4E,47FA,000C,31FC,4ED3,058C,4EF8,0548,3B7C,1800
120 DATA 0EF4,3B7C,4ED6,0F18,4DFA,0004,4ED5,33FC,4E75,0002,A6E4,23F9
130 DATA 0000,005C,0002,B592,33F9,0000,005C,0002,B596,4ED0,4E71,4E71
140 DATA 0000,0048,0A00

```

VALE DESCUENTO  
A-TRAIN

Recorta y envía este cupón a: Mail VxC - Pº Santa María de la Cabeza, 1.  
28045 Madrid- o entrégalo en los Centros Mail solicitando tu juego

A-Train y benefícate de este descuento.

PC 5 1/4 ~~5.650~~ 4.650 PC 3 1/2 ~~5.650~~ 4.650

Nombre:.....Apellidos:.....

Domicilio:.....

Población:.....Provincia:.....

C.Postal:.....Teléfono:.....

Número de cliente:.....☐ Nuevo cliente

Formo de pago: contrareembolso. Gastos de envío: 250 pto.

Otros Centros Mail: Montero, 32 (Madrid) Pau Claris, 106 (Barcelona) y Centro  
Independencia, local 100 B-2º (Zorogozo).







# S.O.S. Ware

**Como veis, hacemos lo imposible por resolver todos y codo uno de vuestros problemas. Os oseguramos que no es nada fácil responder en uno sola página o todos los dudos que se os plantean. Pero como lo prometido es deuda, seguimos al pie del cañón, y aquí tenéis uno larga lista de preguntas y respuestas con los que esperomos que sigáis ovonzando en vuestros juegos hasta el próximo mes.**

## OPERATION STEALTH

Estoy en el final de la aventura. He hecho explotar la base y me encuentro en el helicóptero, pero no me puedo deshacer de la bomba. ¿Qué debo hacer?

F. JAVIER "VELAS" (VIZCAYA)

Mucho nos tememos que, a no ser que lleves contigo la goma elástica, los chicos de Delphine te han gastado una mala pasada. En ese caso, debes volver a la pantalla donde estaban las palmeras bajo el mar y buscar allí la goma. Con ella en tu poder, úsala con la bomba para que rebote.

¿Cómo puedo coger la ropa al guarda en la base submarina?

GONZALO PIÑERA (ASTURIAS)

Debes "accionar" al soldado para knockearlo, tras esto, atarlo y omordazarlo con la toalla.

¿Dónde están los cigarrillos?

JESÚS ABRAIRA (LUGO)

Estos cigarrillos te los da Charly en el Submarino, acciona la pitillera y.... ¡cógelos!

## INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA

¿Cómo paso los puestos fronterizos? ¿Qué debo hacer para abrir la caja fuerte del castillo?

J. L. RODRÍGUEZ (SAN SEBASTIÁN)



En el castillo encontrarás el pase en blanco que contiene tu ansiada combinación. Además, si se lo das a Hitler, atravesar toda Europa no será ningún secreto para ti.

¿Qué puedo hacer para coger la antorcha y abrir el pasadizo?

FRANCISCO LÓPEZ (CORUÑA)

Con la ayuda de una botella usada en la fuente, podrás mojar

y mover la antorcha y, así, abrir el pasadizo.

¿Qué tengo que hacer dentro de la caja fuerte en el castillo? ¿Para qué sirve el libro de la casa de Henry?

DIEGO RODRÍGUEZ (MÁLAGA)  
FRANCISCO MÉNDEZ (CÁCERES)

Dentro de la caja fuerte debes mirar el cuadro del grial para reconocerlo en la prueba final.

El libro, que es una copia del grial, sirve para dárselo a los nazis en el castillo y no tener que ir a buscarlo a Berlín.

Me gustaría que me dijese cómo puedo abrir la puerta de las calaveras y cómo moverlas.

IGNACIO GARCÍA. (MADRID)

Tras mirar el grial y observar la partitura, verás que hay seis posibles notas. Cada una de ellas corresponde a una calavera y, para más facilidades, están en el mismo orden.

¿Cómo consigo robarle las entradas al señor del zepelín?

TONI DURO (BARCELONA)

Debes situar a Henry y a Indy a cada lado del señor que lee el periódico. Entonces, mientras Indy le hace hablar, Henry le coge los billetes.

¿Cómo puedo encender el biplano al lado del zepelín?

BÁRBARA LÓPEZ (BARCELONA)

Para lograrlo con éxito, debes ayudarte del manual sobre ese tipo de aviones que está en la biblioteca.

## THE SECRET OF MONKEY ISLAND

En la mansión de la gobernadora Marley necesito la lima para poder recuperar la estatua que me interesa: ¿cómo la puedo conseguir?

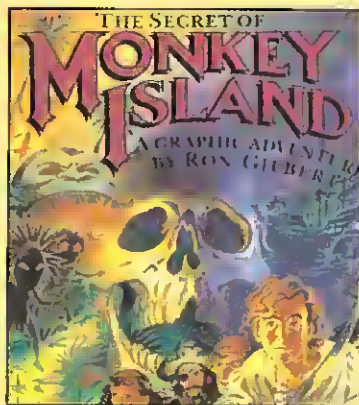
DAVID VALCARCEL (BARCELONA)

Para conseguirla, debes ser muy amable con el preso y ayudarlo con esas molestas ratas que se encuentran en su celda, para las cuales no vendría nada mal un insecticida.

¿Cómo puedo utilizar la pólvora para volar la presa?

PEDRO JOSÉ NAVARRO (SEVILLA)

Existen dos modos diferentes de lograr tu objetivo: con una lupa y el sol, o con la bala de cañón y una cuerda.



¿Cómo puedo matar a LeChuck? Constantemente me golpea.

BÁRBARA LÓPEZ (BARCELONA)

Debes coger una lata de la máquina de bebidas y usarla contra el pirata, te desharás de él.

## PREHISTORIK

Me gustaría que me dijeran cómo pasar la segunda fase, la del ring y el dinosaurio, en la versión PC del juego.

JOSÉ FERRER (SEVILLA)

El talón de Aquiles de este enorme dinosaurio es su uña, así que ataca duro y vigila tu espalda. Si necesitas más ayuda usa el cargador que publicamos.

## FASCINATION

¿Cómo se pasa la pantalla del piano?

A. HERNÁNDEZ (MURCIA)  
J. RAMÓN ROCA (PONTEVEDRA)  
... Y UNOS CUANTOS MÁS

Tras recibir numerosas cartas preguntándonoslo podemos deciros que, en combinación con los gatos y los números de la linterna y con ayuda de alguien que sepa solfeo, podréis acertar las notas que tocar.

## VARIOS

Hay algún modo de convertir un Joystick de nueve pines a uno de quince pines.

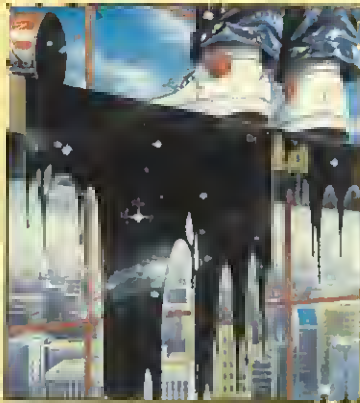
ENRIQUE AUGUSTO (BARCELONA)

En cualquier tienda de componentes informáticos y en Barcelona, más concretamente, por la calle Rocafort, podrás encontrar estos conversores por menos de mil pesetas.

## FUTURE WARS

¿Qué debo hacer para continuar avanzando en la aventura una vez que he emborrachado al prior y he conseguido la tarjeta magnética?

JORGE MÁSSIMO (BARCELONA)  
VICENTE HERNÁNDEZ (ALICANTE)



No es tan complicado como parece. Debes usar el mando a distancia con uno de los barriles para pasar a una nueva habitación. En ella, usa la tarjeta.

¿Cómo puedo salir de la cárcel con los objetos que llevo?

CARLOS SÁEZ (VALENCIA)

Al ver la lista de tus objetos lamentamos decirte que te dejaste olvidada una cápsula de gas en la misma habitación en la que salvaste a la chica de la Edad Media.

## THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2

¿Cómo puedo liberar al prisionero que está en la cárcel para que me ayude?

DAVID SUÁREZ (LOGROÑO)

Deberás, con arte y destreza, pasar el contenido de una jarra a otra. Así tendrás algo de contenido al llegar a la cárcel

Me gustaría saber si el monóculo de Wally sirve para algo y cómo coger la ropa de Largo.

MARC PALAU (TARRAGONA)  
FRANCISCO MÉNDEZ (CÁCERES)

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan las siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, na alvideis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.  
Nuestra dirección es: HOBBY PRESS S.A.  
MICROMANÍA  
REFERENCIA: S.O.S. WARE  
C/ De las Ciruelas 4  
San Sebastián de Las Reyes  
28700 Madrid  
Es IMPORTANTE que na alvideis incluir en el sobre en un lugar visible la referencia MICROMANÍA - S.O.S. WARE

El monóculo te servirá para dárselo al capitán Dread.

Para coger la ropa de Largo después de mucho rogar a los tres actores, coloca un cubo con un poco de barro del pantano en la puerta de la habitación de Largo. Esto será suficiente para que le veas dirigirse a la lavandería muy enfadado y coger el ticket que guarda tras su puerta.

¿Cómo cojo el mono Yoyo y paso el concurso de escupitojos?

ÓSCAR SOTO (GUIPUZCOA)

Usa el plátano con el reloj que hay sobre el piano. Cuando el mono se distraiga, agárralo fuerte y ya está. Para pasar el concurso debes hacer varias cosas. Distraerlos con el cuerno y cambiar así las banderas, disparar según la dirección del viento y beber lo mismo que tomó Largo cuando escupió.

¿Cómo puedo coger el cuchillo en la primera parte?

AITOR GARCÍA (VIZCAYA)

Sólo tienes que colarte por un ventanal que da a la cocina.

¿Cómo puedo pasar al interior de la cascada?

PABLO SANCHÍS (VALENCIA)

Usa el mono Yoyo con la bomba de agua y podrás pasar sin problemas.

## LA ABADÍA DEL CRIMEN

Cómo puedo entrar por el tercer portal en la sala del laberinto donde están las lentes.

FERMÍN NÚÑEZ (BADAJOZ)

Nada más entrar en el laberinto gira hacia abajo. Éste es el único camino para llegar allí.

## COZUMEL

¿Cómo puedo conseguir dinero y extraer el paquete del barril en la versión Amstrad de esta aventura gráfica de AD?

MARIO GARCÍA (LEÓN)

Tendrás el dinero suficiente cogiendo el paquete del interior del barril.





Por Santiago Erice

## MANOLO TENA



odos recordaréis el huracán que asoló Miami hace unos meses ¿no? Segura que sí, las imágenes de televisión dieron la vuelta al mundo. Pues, en medio del magallón de palmeras volando por las aires y olas de varios metros de altura, estaba un músico español grabando lo que él mismo define como "el disco de su vida": Manolo Tena. Una vez más, las sueños de este

hombre pendían de un hilo, y una vez más, como tantas y tantas otras, consiguió salir adelante.

Manolo Tena, incluso en un país tan desmemoriado como éste, es un clásico del rock español. Sus composiciones han sido interpretadas por Luz Casal, Joaquín Sabina, Miguel Rías, Enrique Villarreal "El Drogas" (de Barricada), La Trampa, Ana Belén, etcétera. Ha participado en proyectos como Cucharada a Alarma,



### SOBREVIVIENDO AL HURACÁN

y suyos son temas como "Fría" a "Quiera bailar rock and roll". Ahora, ha grabado un disco, cuyo título es "Sangre y Arena", con magia y algunas canciones excelentes. Es el trabajo de un tipo enamorado de los perdedores, que colecciona fotos de Marilyn Monroe, hijo de la generación "beat" y un poco hippy, capaz de escribir las más bellas y tristes canciones, un pelín rojeras y un conversador incansable. Todo un superviviente.

## EL FRÍO KEVIN COSTNER Y LA APASIONADA WHITNEY HOUSTON



### «EL GUARDAESPALDAS»



a ecuación de «El guardaespaldas» es infalible: actor de moda (Kevin Costner) + estrella del pop (Whitney Houston) + industria de

## LA VUELTA AL POP DE LA NUEVA OLA LOS PISTONES



ste mítica grupa pertenecía a la llamada "navida madrileña". Ceesepe ponía las dibujas a las partadas de sus discos, Almodóvar llamaba a Ambite para participar en "Mujeres al borde de un ataque de nervios" y las chicas de Tequila les echaban una mano mientras compartían noches de juerga. Canciones como "Los Ramones", "Metadona" o "Te brillan los ojos" alcanzaban la categoría de himnos y los mods alababan a la banda de Ricardo Chirinos.



Pasaran unos cuantos años y ahora han vuelto, comandados por Ambite y Ricardo Chirinos, con un disco de temas inéditos, «Entre dos fuegos», y unos años más a sus espaldas. Lo más fácil hubiera sido valver con un elepé de grandes éxitos, tocar

la fibra sensible del personal y... adiós muy buenas. Sin embargo, Los Pistones han decidido que su retorno sea con todas las de la ley.

Hollywood = dólares. Es algo tan viejo como el cine y nunca falla, a poca de interés, profesionalidad y promoción que se panga al asunto. Estas tres cualidades no les faltan a ninguno de los participantes en el proyecto, dirigida por Mick Jackson («Héroes de papel», «Tres mujeres para un caradura»).

Kevin Costner es una de las estrellas de moda en Hollywood después de dirigir «Bailando con lobos» y protagonizar «J.F.K.» a «Robin Hood: príncipe de los ladrones». Whitney Houston es una rutilante cantante pop, acaparadora de premios Grammy, y, al contrario que sus colegas negros de rap o Madonna, ni escandaliza ni se desnuda con cualquier excusa.

Para saber lo que es la industria de Hollywood, más vale que os compréis una enciclopedia u os peguéis unas cuantas atracciones de cine de todos los tiempos.

«El guardaespaldas» debe su título a la profesión del personaje que interpreta Kevin Costner: el frío y calculador Frank Farmer, un tipo que siempre tiene todo bajo control. Su misión: proteger a la estrella del pop Rachel Marran (Whitney Houston, por supuesto), una mujer que vive en un perpetuo descontrol.

Ellos son el alma de una película que mezcla varios géneros: el thriller (Rachel recibe cartas inquietantes de un fan obsesionado), el musical (la Houston interpreta siete canciones) y el amoroso (los "protas" terminan más ligados que las canchas de una lapa). Y, para que todo encaje sin fisuras se añaden ambientes lujosísimos, unos actores secundarios excelentes (Bill Cobbs, Gary Kemp, Michele Lamar, Ralph Waite...) y un correcto guión de Lawrence Kasdan.

## UN CUENTO DE HADAS COMO LOS DE ANTES

### «LA BELLA Y LA BESTIA»



on «Lo bello y lo bestio», lo factorio Disney ha vuelto a trasladar a dibujos animados un clásico de la literatura —como lo hizo con «Blancanieves y los siete enanitos», «La cenicienta», «La bella durmiente» a «La sirenita»—. Lo experiencia garantiza, por la tanta, un producto que se obtiene a unos potrones ovalados por el éxito: uno tierno historio, un viaje por el mundo de lo fantástico y los sueños, unos seres de animación muy conseguidos, un diez o los utensilios de servicio del castillo, como lo tazo o el condelobro, unos coroceros de personalidad moniqueos —o buenísimos o molísimos, pero que no hoyo lugar por lo confusión—, y dosis equilibrados de humor, música y aventuras.

La novedad más destacable es el doblaje, realizado por primera vez en español y, por la tanta, en castellano ibérico y no en "meji-cono" o "sudomericano", como había hecho Disney hasta ahora.

El argumento de «La bella y la bestia» transcurre en un puebleci-

to francés durante el siglo XVIII. Allí vive la hermosa Belle, quien lee libros para no pensar en el pesado Gaston, un pretendiente que le ha sido tan guapo como zofio y estúpido. Un día, el padre de Belle es secuestrado por un bestio horrible que lo encierra en su castillo. Esta, para salvarlo, ocupa su lugar y se enamora del monstruo, un bicho repelente y feo pero con el corazón de un príncipe.

El deshecho Gaston, ayudado por gente del pueblo, osolto lo fortaleza y... ¿no odivináis el final con los pistas que os hemos dado? Claro, ¡no podía ser otro en una película "mode in Disney"!.





## EL OTRO PRISMA DE LA REALIDAD POP



## CIUDAD JARDÍN



El nuevo trobojo discográfico de Ciudad Jardín es «Ojos más que ojos». Y, como siempre, este trío, o través de sonos rítmicos y mucho olmo, nos muestra que el pop no es sólo una melodía pegajosa, ni la realidad un «I love you» o una frase gracioso.

Luis, Poco y Rodrigo son copoces de hacer boilar con uno potente bosc funky, contarnos la historio de uno secta hippy, ponerse algo meloncólicos con uno melodío blondo, inmortalizar a un espío de

andar por casa, meternos en el cuerpo un ritmo contagioso o prevenirnos de peligros terribles —«La tierra se abre y por ello coe uno coravana de ovnis, perdidos en una doble espiral, encima de una duno móvil con tuoregs».

Lo historio de Ciudad Jardín es vieja en el tiempo, se remonta o principios de los ochento, pero no fue hasta 1987 cuando se asentó su formoción octual: el olucionante letristo Rodrigo de Lorenzo, y los ex-Objetivo Birmonio, Luis Elices y Poco R. Musulen. Hon visto editodos un buen mogollón de discos —sobre todo en los últimos tiempos— y, todovía, no han logrado un hit rompedor que los lleve al número uno. A pesar de todo, sus seguidores son fieles e incondicionales. A pesar de todo, Ciudad Jardín yo llevo uno leyendo tras de sí; lo de un grupo que muestro lo realidad y el pop o través de un prisma diferente.

## CONTRA EL MALTRATO A LOS MENORES «LA FUERZA DE LA ILUSIÓN»

# R

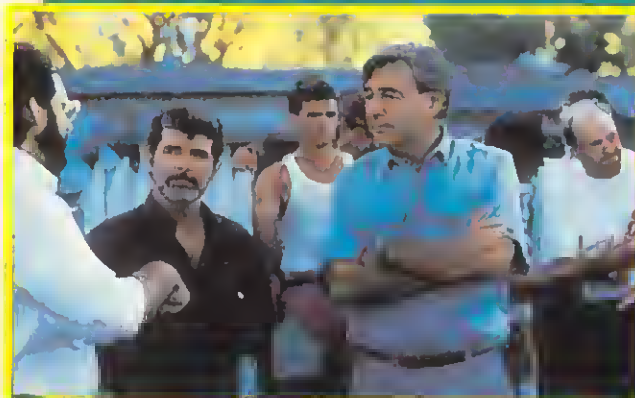
ichard Donner, director de «La fuerza de la ilusión», es un cineasta ampliamente conocida por series de televisión como «Kajak» —aquel detective calvarota al que le encontraba chupar coramelas con palo— y películas como «Superman», «Arma letal» o «Los Goonies», todas ellas de delirante éxito camercial. En su nueva film, este director, nacida en Manhattan, ha utilizada todas los recursos aprendidas en estas experiencias.

En «La fuerza de la ilusión», la violencia de películas como «Arma letal» se transforma en algo mucha más rastrero y siniestra como las palizas y malas tratas que propino al pequeña Bobby su podrastra; la fantasía de «Los Goonies» tiene farma de «roca de las deseos» en un lugar donde Bobby y su hermano Mike creen que se cumplen sus sueños más íntimas; «Superman» vuela, como también lo hará el aparato canstruido por lo parejo, ayudada por el oficial Daugherty; y de las series de televisión se apropia de la que se ha llamada «drama humano», que siempre da mucha juego para echor una llantina que tronquile cenciencios —sóla se echa en falta un



«Kojek» que haga lo luz en la mente de la madre, que la tanta na se entera de nada—.

Los principales papeles de «La fuerza de la ilusión» están interpretadas por Lorraine Brocca, la madre; John Herd, el aviador; Adam Baldwin, el padrostra; y las niñas Elijah Wood y Joseph Mazzella. Ellas dan vida o un film que, por desgracia, está de actualidad: el maltrata a la infancia.



## NUEVO EN ESPAÑA

Horo, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorporo 8 sonidos diferentes, morcodor de máximo puntuación. Instrucciones en costellono y pilo.

**¡PON A PRUEBA TU COCO!**

**¡Pídenoslo, y te lo enviaremos por correo HOY MISMO!**

P.V.P. 3.950 ptas.  
Sin gastos adicionales de envío

P.V.P. 3.950 ptas.  
Sin gastos adicionales de envío

Horo, despertador y juego Zeldo (4 niveles y 4 grutos diferentes). Incorporo 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), morcodor de máximo puntuación. Instrucciones en costellono y pilo.

**¡AYUDA A LINK A MATAR AL DRAGON DE LA GRUTA!**

## TUS JUEGOS FAVORITOS ¡¡¡EN RELOJ!!!

Horo, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorporo 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), morcodor de máximo puntuación, instrucciones en costellono y pilo.

**¡RESCATA A LA PRINCESA!**

P.V.P. 3.950 ptas.  
Sin gastos adicionales de envío

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST S.L. C/ De los Ciruelos 4, 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ☐ Reloj Tetris.....P.V.P. 3.950 ptas.  
☐ Reloj Super Mario Bros .....P.V.P. 3.950 ptas.  
☐ Reloj Zelda .....P.V.P. 3.950 ptas.

NOMBRE.....APELLIDOS.....  
DOMICILIO.....LOCALIDAD.....  
PROVINCIA.....CODIGO POSTAL.....TELEFONO.....

Forma de pago:

- ☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.  
☐ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº.....  
☐ Contra reembolso  
☐ Tarjeta de crédito VISA nº                  
Fecha de caducidad de la tarjeta.....  
Titular de la tarjeta (si es distinto).....

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y firma:





# MAIL

VENTA POR CORREO



URGENTE

SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS,  
TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE  
Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!  
PENINSULA Y BALEARES

LOS PEDIDOS ENVIADOS POR AGENCIA NO LLEVAN INCLUIDOS  
LOS POSIBLES GASTOS OCASIONADO POR LA FORMA DE PAGO

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

O UTILIZA EL CUPON DE PEDIDO



LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H  
SABADOS DE 10,3 A 14 h  
FAX: (91) 380 34 49

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO



## AMIGA 500

44.900

49.900

### OPCIONES

Ampliación de memoria ... 5.000  
Euroconector..... 2.500  
Modulador..... 5.000  
Monitor..... 37.900

**PACK**  
Creación y Fantasía  
- Deluxe Paint  
- Deluxe Music  
- Deluxe Video  
- Budakan  
- After the War  
- A.M.C.  
**+ 100 Programas**

## AMIGA 500 + MONITOR 10845

87.800

**PACK**  
Creación y Fantasía  
- Deluxe Paint  
- Deluxe Music  
- Deluxe Video  
- Budakan  
- After the War  
- A.M.C.  
**+ 100 Programas**

## AMIGA 600

54.900

## AMIGA 600 HD

74.900

## AMIGA 500 Plus

Con...  
1 MB DE CHIPMEN  
NUEVO KICK STAR 2.0  
SUPER AGNUS / SUPER DENISE

por sólo...  
**52.400**

Y DE REGALO EL MODULADOR  
Y 100 PROGRAMAS D.P.

## AMIGA 500 Plus

+ MONITOR 10845

**89.900**

## AMIGA 2000

99.900

+100 PROGRAMAS  
DOMINIO PUBLICO

A-2000  
+ MONITOR 1084 S

**137.800**

**PACK I** AMIGA 2000, MONITOR 1084 S  
TARJETA AT-ONCE PLUS  
PACK CREACION Y FANTASIA **169.900**

**PACK II** AMIGA 2000, MONITOR 1084 S  
DISCO DURO 52 Mb  
PACK MULTIMEDIA **169.900**

**PACK III** AMIGA 2000 CON 3 Mb DE RAM  
MONITOR 1084 S, DISCO DURO 52 Mb  
PACK CREACION Y FANTASIA **219.900**

## Impresoras



**STAR LC-20**  
9 Aguja / 180 CPS / 80 Columnas  
**29.900**



**STAR LC-200 Color**  
9 Aguja / 225 CPS / 80 Columnas  
**39.900**

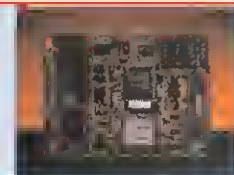
COMPATIBLES CON PC, AMIGA Y ATARI.  
DE REGALO EL CABLE

**STAR LC 24-200**  
24 Aguja / 225 CPS / 80 Columnas  
**49.900**  
Color **64.900**

## AT ONCE PLUS

MAS BARATA

**39.900**



## HAZ COMPATIBLE TU AMIGA

- CPU 80286 a 16 MHZ  
- 512 K adicionales  
- Coprocesador matemático 80C287 opcional  
- VGA, EGA, Monócolor, CGA 16 colores  
- Soporta todas las salidas del Amiga  
- Muy fácil de instalar

AT ONCE 7,2 MHZ ... 19.900  
AT ONCE ATARI ..... 39.900

## ¡NOVEDAD!

**GOLDEN GATE**  
486 25 Mhz  
**129.900**

**NUEVO PRECIO**

**GOLDEN GATE**  
386 5X 25 Mhz  
**69.900**

## DISCOS DUROS GVP

A-2000 52 Mb .... 49.900  
A-2000 120 Mb .... 84.900  
A-2000 210 Mb .... 109.900  
A-500 120 Mb .... 99.900  
A-500 210 Mb ... 149.900  
A-530 Combo 40 Mhz/120 Mb ... 174.500



## COMPATIBLES Commodore



SOFTWARE MS DOS 5.0 DE MICROSOFT  
MANUAL DE USUARIO Y MS DOS EN CASTELLANO

286 16 Mhz.	1 Mb RAM + 40 Mb HD VGA COLOR	<b>94.900</b>
386 SX 16 Mhz.	1 Mb RAM + 40 Mb HD VGA COLOR	<b>109.900</b>
386 SX 25 Mhz.	2 Mb RAM + 40 Mb HD VGA COLOR	<b>119.900</b>
386 SX 25 Mhz.	2 Mb RAM + 100 Mb HD VGA COLOR	<b>154.900</b>
486 33 Mhz.	4 Mb RAM + 100 Mb HD VGA COLOR	<b>239.800</b>
486 33 Mhz.	4 Mb RAM + 200 Mb HD VGA COLOR	<b>264.800</b>

## VARIOS AMIGA

DISQUETERA 3 1/2	12.900
DISQUETERA A-2000	11.900
DIGI VIEW MEDIATION	27.900
ACTION REPLAY	13.500
RATON	3.600
RATON OPTICO	7.900
SCANNER 400 DPI	31.900
CONMUTADOR DE ROM	2.990
ROM 2.0	7.900
LAPIZ OPTICO	5.900
PISTOLA TROJAN + 2 JUEGOS	4.900

DCTV : Digitalizador 16 millones de colores.  
Salida directa a video. Frame Buffer ..... 64.900

## ACELERADORAS AMIGA

A-2000 Combo 25 Mhz / 1 Mb	106.500
A-2000 Combo 40 Mhz / 4 Mb	149.900
A-2000 Combo 50 Mhz / 4 Mb	255.900
A-3000 Combo 40 Mhz / 2 Mb	279.900

## AMPLIACIONES AMIGA

AMPLIACION 512 K A-500	6.900
AMPLIACION 512 K RELOJ A-500	7.900
AMPLIACION 2 Mb A-500	23.900
AMPLIACION 2 Mb - 8 Mb A-2000	32.900
AMPLIACION RX A-500 1 Mb - 8 Mb	24.500
AMPLIACION 1 Mb AMIGA 500 +	12.900
AMPLIACION 1 Mb AMIGA 600	12.900

## GENLOCKS AMIGA

GENLOCK GST 40	46.900
GENLOCK GST 40 Y/C	51.000
GENLOCK GST GOLD SP Y/C	109.900
GENLOCK GST GOLD PRO Y/C	149.900
GENLOCK ROCCEN	29.900
GENLOCK ROCCEN +	36.900
GENLOCK GVP S-VHS	69.900

## MODEM AMIGA

Modem 2400	17.900
Modem A2000	19.900
Modem 2400+	27.900
A.Talk III	13.500

## SONIDO AMIGA

Audio Master IV	11.500
Sound Master	23.900
Amas Midi+Samp	23.900
Perfect Sound	14.900
Aegis Sonix	13.000
Midi	9.995
Digital Sound Studio	10.900

## DISCOS VIRGENES

10 discos 3 1/2	995
10 discos 5 1/4	495
10 discos 3"	3.900
10 discos 3 1/2 HD	1.500
10 discos 5 1/4 HD	995

## ATARI LYNX

<b>11.900</b> <b>SUPER PRECIO</b>	A.P.B.	4900	Pacland	4900
	Awesome Golf	4900	Paperboy	4900
	Batman	5400	Rampage	4900
	Bill & Ted's Adventure	4900	Ramparts	4900
	Blockout	4900	Roadblasters	4900
	Blue Lightning	4900	Robo-Squash	4900
	California Games	4900	Robotron 2084	4900
	Crystal Mine	4900	Rygar	4900
	Checkered Flag	4900	S.T.U.N. Runner	4900
	Chip's Challenge	4900	Scrapyard Dog	4900
	Eldorado	4900	Slime World	4900
	Gates of Zendocon	4900	Toki	4900
	Gauntlet III	5400	Tournament Cyberball	4900
	Hard Drivin's	4900	Turbo Sub	4900
	Hockey	4900	Viking Child	4900
	Hydra	4900	Warbirds	5400
	Klax	4900	Xenophobe	4900
	Ms. Pacman	4900	Xybots	4900
	Ninja Gaiden	5400	Zarlor Mercenary	4900
	Adap. Mechero Coche	2500		
	Adaptador Red	1900		
	Bolsa Pouch	2900		
	Cable Camlynx	900		
	Maletín Lynx	3900		
	Visor Solar	1200		



## SONIDO PARA TU PC

<b>COMPLEMENTOS</b>	
STEREO CHIP	6.500
ALTAVOCES	4.995
MIDI BOX	17.900
SOFT VOICE EDITOR	14.900
SOFT COMPOSER	16.500
SOFT UP MUSIC	7.900
CD ROM	49.900
DEVELOPER KIT	17.900
DUAL JOYSTICK	2.500
SPELL BOX	14.900
FM SING ALONG	4.900
<b>SOUND MASTER + 12.900 ptas</b>	
<b>SOUND MASTER II 32.900 ptas</b>	
<b>(EN CASTELLANO)</b>	
<b>MAS TARJETAS DE SONIDO</b>	
AD LIB	23.900
PC SOUNDMAN	23.900
THUNDERBOARD	23.900



**VIDEO BLASTER**  
**DIGITALIZADOR DE IMAGENES PARA PC**  
**59.900 ptas**

## JOYSTICK

TELEMACH 200 - 6.900	<b>OFERTA</b>	STING RAY - 4.300	GAMMA RAY - 5.500
MANTA RAY - 3.900	SIGMA RAY - 3.600	TOP STAR - 5.200	JET FIGHTER - 3.200
SUPERBOARD - 3.200	JUNIOR - 3.200	ZERO-ZERO JUNIOR - 1.290	ZERO-ZERO WINNER - 2.990
SPEED KING KONIX - 2.595	TURBO PRO - 2.795	SUPER STAR - 3.200	<b>OFERTA</b>

## JOYSTICK 15 PINES PARA PC

JAAGIC - 2.500	ANLOGICO PC - 4.950	ANLOGICO EDGE - 4.825	M-5 - 3.200
M-6 - 3.200	TOP STAR - 6.200	GRAVIS - 10.900	TELMACH - 6.900

## TAMBIEN TENEMOS...

Casset COMODORE 64	6.500
Copiodor audio C-64	2.900
Copiodor audio C-64 con fuente	3.900
Reset para pokear C-64	1.500
Archivador 80 discos 3 1/2	1.590
Archivador 80 discos 5 1/4	1.590



**ALTAVOCES PARA MONITOR**  
**4.990 ptas**



**SEGA MEGA DRIVE**

**27.490** MEGADRIE + 4 JUEGOS + 2 CONTROL PAD

---

**22.490** MEGADRIE + CONTROL PAD + SONIC

---

**18.990** MEGADRIE + CONTROL PAD

**¡Próximamente!**

**MEGA CD**

**Master System II BASIC**

**9.490**

CON ALEX KID + CONTROL PAD

---

**SONIC PACK**

**13.490**

CON ALEX KID + SONIC + 2 CONTROL PAD

---

**PLUS**

**15.990**

CON ALEX KID + CONTROL PAD + PISTOLA + OPERATION WOLF

**ESTAS SON TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, DONDE PODRAS ENCONTRAR LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS**

MAS CARTUCHOS MEGADRIE			
Back Sub	6990	Paperboy	6990
Alterburner II	6990	Phellous	6990
Air Driver	5990	Pit Fighter	8990
Alien Storm	6490	Road Rush	8490
Back to the Future II	8990	Rolling Thunder II	6990
Batman	7490	Speed Ball II	6990
Battle Squadron	8490	Starflight	8490
Bonanza Bros.	8490	Street Smari	7490
Buck Rogers	8490	Sword of Soden	8490
Deset Strike	8990	Thunderforce II	6990
Devilish	7990	Toe Jam & Earl	7990
Double Dragon	6490	Truxton	6990
F-22 Interceptor	7990	Two Crue Dudes	7490
Ferrari F1	7990	Warrior of Rome II	8990
Forgotten Worlds	6990	Wrestle War	6990
Galaxy Force III	7490	Xenon II	8490
Hardball	7490		
Hellfire	6990		
James Pond	8490		
Joe Montana Futbol	6990		
Joe Montana Futbol II	7990		
Jordan vs Bird	8490		
M. Lemieux Hockey	6990		
Midnight Resistance	6490		
Pacmania	6990		

OFERTAS	
Alex Kid in EC	3990
Arnold Palmer Golf	3990
Bauster Douglas Boxing	3990
Golden Axe	3990
Last Bottle	3990
Moan Walker	3990
Revenge of Shinobi	3990
Shadow Dancer	3990
Space Harrier	3990
Super Hang on	3990
Super Real Basket	3990
Super Thunderblade	3990
World Cup Italia 90	3990

EXCEPTO OFERTAS	
Bio Hazard Battle	6990
C.S.D. En el tiempo	7990
Corporation	7990
Grand Slam Tennis	8990
Home Alone	6990
James Bond	6990
Madden 93	7990
NHL 93 (hockey)	7990
Risky Wood	7990
Road Rush II	7990
Rolling Thunder II	6990
Twisted Flipper	7990

MAS CARTUCHOS MASTER SYSTEM			
Ace of Ace	5990	Galaxy Force	5990
Aerial Assault	5990	Gauntlet	6990
After Burner	5990	Golden Axe	5990
Air Rescue	5990	Goldmania	6590
Alex Kidd in Shinobi W.	5990	Gaith Buster	4990
Alex Kidd-H. Tech W.	4990	Heavyweight Champ	5990
Alien Storm	5990	Heroes of the Lance	6990
Altered Beast	5990	Impossible Mission	6990
Back to the Future II	5990	Italia 90	4990
Back to the Future III	6990	Kick off	6490
Battle Out Run	5990	Las Picapiedras	5990
Bomber Raid	5990	Marble Madness	5590
Bonanza Bros.	5990	Moan Walker	5990
Bubble Bobble	5990	Operation Wolf	5990
Cyber Shinobi	5990	Out Run Europa	6990
Chase H.Q.	5990	Pacmania	6990
Choplifter	4990	Paperboy	6990
Eswat	5990	Pit Fighter	6990
Fire & Forget II	6990	Predator II	5990
G- Loc	5990	Prince of Persia	5990
		Pul & Putter Golf	5590
		R.C. Gran Prix	5990
		Rastan	5590
		Sagaia	5590
		Scramble Spirits	5590
		Shadow Dancer	5990
		Shadow of the Beast	6990
		Shinobi	5590
		Speedball	5990
		Summer Games	4990
		Super Space Invaders	5990
		Tennis Ace	5590
		Trivial Pursuit	6990
		UEFA 92	6990
		W.C. Class Leaderboard	6990
		Wanted (Pistola)	4990
		Wonder Boy	4990
		Wonder Boy III	5590
		World Games	5590
		Xenon II	5990

OFERTAS SEGA MASTER SYSTEM			
Action Fighter	1990	Global Defense	1990
Azler Adventure	1990	Hong on	2990
Bank Panic	1990	My Hero	2990
Block Belt	1990	Rescue Mission	1990
Enduro Racer	1990	Secret Comand	1990
		Super Tennis	1990
		Teddy Boy	1990
		The Ninja	1990
		Transbot	1990
		World Grand Prix	1990

**SUPER HIGH TECH GAMES**

Disponible en todos los Centros Mail

**VIDEOJUEGOS PROFESIONALES**

Tambien en venta por Correo

MEGADRIE
MASTER SYSTEM
MEGADRIE

500 Pts
DESCUENTA A CADA CARTUCHO
500 Pts

MEGADRIE - 8490 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIE - 8990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIE - 8990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIE - 8990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIE - 8990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIE - 8990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIE - 8990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990
M. SYSTEM - 5990	MEGADRIE - 8490 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIE - 8990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIE - 8990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIE - 8490 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIE - 8490 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIE - 7990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990
MEGADRIE - 7990 M. SYSTEM - 5990	M. SYSTEM - 5990	MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	M. SYSTEM - 5990	MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIE - 8490 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIE - 7990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIE - 8490 M. SYSTEM - 6990
MEGADRIE - 6990	MEGADRIE - 6990	MEGADRIE - 6990	MEGADRIE - 8990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIE - 7990 M. SYSTEM - 6590	MEGADRIE - 8990 M. SYSTEM - 6990	MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	M. SYSTEM - 6990
MEGADRIE - 7990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	M. SYSTEM - 5990	MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIE - 7490 M. SYSTEM - 6990	M. SYSTEM - 5990	MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990

No le des más vueltas ¡Ven al Centro!

**GAME GEAR BASIC**

**18990**

---

**PLUS**

**22490**

---

**ADAPTADOR CORRIENTE**

**23900**

**CARTUCHOS GAME GEAR**

Aerial Assault	5190	Prince of Persia	5190
Alien Syndrome	5190	Put & Putter	4590
Ax Bottler	5190	Senna's Super Monaco GP	5190
Balman Returns	5190	Shinobi	5190
Chessmaster	5190	Shinobi II	5190
Chuck Rock	5190	Slider	5190
D.R. Basketball	5190	Solitaire Poker	5190
Devilish	5190	Sonic	5190
G. Foreman Boxing	5190	Sonic 2	5490
G- Loc	5190	Space Harrier	4590
Indiana Jones	5190	Spiderman	5190
Joe Montana Futbol	5190	Street of Rage	5190
Klax	5190	Super Kick Off	5490
Lemmings	5190	Super Monaco 2	5190
Mickey Mouse	5190	Super Monaco G.P.	5190
Ninjo Gaiden	4590	Tazmania	5190
Olympic Gold	5190	Terminator	5190
Out run	5190	W.C. Leaderboard	5190
Out run Europa	5190	Wimbledon Tennis	5190
Pac Man	4590	Wonderboy	4590
Palo Donald	5190	Wonderboy II	5190
		Woody Pop	5190

**PERIFERICOS GAME GEAR**

CARRY CASE - 2490	SINTONIZADOR TV - 13900	MASTER GEAR CONVERTER - 2490	WIDE GEAR - 2490	FUENTE ALIMENTACION - 2190
CABLE GEAR TO GEAR - 1990 CABLE AUDIO/VIDEO - 1595	GP CARGADOR + ALIM. - 7500 CARGADOR BATERIAS - 7990	BOLSA DE LUXE - 2900	MALETIN ATTACHE - 3795	PLAY AND CARRY - 3195

**PERIFERICOS MEGADRIE MASTER SYSTEM**

POWER BASE CONVERTER MEGADRIE - 6490	SOFT PAK MEGADRIE - 1695 MASTER SYSTEM - 1695	CADDY PAK MEGADRIE - 1295 MASTER SYSTEM - 1295	PRO I MEGADRIE - 3875
CONTROL PAD MEGADRIE - 2595 MASTER SYSTEM - 2595	ARCADE POWER STICK MEGADRIE - 7900	DOS MANDOS A DISTANCIA MEGADRIE - 5990 MASTER SYSTEM - 5990	SIGMA RAY MEGADRIE - 3900 MASTER SYSTEM - 3900
CONTROL PAD MASTER SYSTEM - 1590	PRO TOUCH MASTER SYSTEM - 3390	CONTROL STICK MASTER SYSTEM - 2590	MENACER + 6 juegos MEGADRIE - 11900
	STRIKER MEGADRIE - 4525		

**CUPON DE PEDIDO**

**MARCA TU SISTEMA**

☐ SPECTRUM CINTA

☐ AMSTRAD CINTA

☐ AMSTRAD DISCO

☐ COMMODORE

☐ PC 5 1/4

☐ PC 3 1/2

☐ AMIGA

☐ ATARI

☐ MASTER-SYSTEM

☐ MEGADRIE

☐ GAME GEAR

☐ NINTENDO

☐ SUPER NINTENDO

☐ GAME BOY

☐ LYNX

☐ TURBO GRAFX

☐ OTRO

Nº DE CLIENTE ..... NUEVO ☐

NOMBRE .....

APELLIDOS .....

DIRECCION .....

POBLACION .....

PROVINCIA .....

CODIGO POSTAL ..... TELEFONO .....

TITULO	PRECIO
<b>GASTOS DE ENVIO</b>	250
<b>TOTAL</b>	



SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS,  
TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE  
Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!

PENINSULA Y BALEARES

LOS PEDIDOS ENVIADOS POR AGENCIA NO LLEVAN INCLUIDOS  
LOS POSIBLES GASTOS OCASIONADO POR LA FORMA DE PAGO

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H / SABADOS DE 10,3 A 14 h

FAX: (91) 380 34 49

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO



**23.900**  
CON EL JUEGO  
MARIO WORLD

**31.900**  
CON MARIO WORLD  
STREET FIGHTER II

## SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER NINTENDO SCOPE	8990	MANDO DE CONTROL	2360
CABLES ALARGADORES SUPER NIN	2195	CABLE RCA AUDIO VIDEO	1690
BOLSA DE JUEGOS SUPER NIN	1925	CABLE EURO CONECTOR	2190
MALETIN SUPER NINTENDO	4490	JOYSTICK FANTASTIC	4900
PAD DINA-1	2990	SNIPROPAD (Transparente)	3390

Super Smash TV	8990	Blazing Skies	9490	Rival Turf	9900
Paper Boy 2	8990	Chess Master	8990	Robocop II	9490
King of the Monsters	10990	Dragon Lair	9990	Simpson's Krusty's Fun House	9490
Papavus	9900	Earth Defense Force	9990	Super Adventure Island	9900
Kick Off	9900	Euro Football Champ	9990	Super Mario Kart	7490
Darius Twin	9900	F-Zero	6990	Super Mario World	7490
Hyper Zone	7900	F1 Exhaust Heat	10990	Super Probasector	8990
Lemmings	9900	Paper Boy	8990	Super Tennis	6990
Top Gear	9900				

**18.900**  
¡PIDELA YA!

ADAMS FAMILY - 8990	SUPER CASTELVANIA IV - 8.990	WWF - 9490	SUPER GHOULS & GHOST - 7990	TORTUGAS IV - 9490
SUPER SOCCER - 6990	SUPER R-TYPE - 6990	FINAL FIGHT - 9990	BART'S NIGHTMARE - 9990	SUPER MARIO PAINT - 11490
STREET FIGHTER II - 11990	JOE & MAC - 9490	SPIDERMAN X-MEN - 9990	U.N. SQUADRON - 9990	ZELDA - 6990

## Nintendo



OFERTA ESPECIAL

NINTENDO+1 MANDO  
**9.890**

NINTENDO+2 MANDOS  
**10.580**

NINTENDO+1 MANDO  
+SUPER MARIO BROS  
**13.780**

SUPER SET  
**24.480**

ACTION SET  
**19.435**

Advantage joystick	6990	Turtles II	7900
Alargador Cable	1995	Wrestlemania	6500
Controllers	3900	Zelda 2	7900
Four Scores	5900	Super Turrican	7950
Organizador de Juegos	1295	Ultimate Air Combat	7490
Super Controller	990	Galaxy 5000	7490
Blue Shadow	6900	Sword Master	7490
Bubble Bubble	6500	Hook	6990
Captain Planet	6500	Lemmings	6990
Double Dragon 3	7990	McDonaldland	6990
Joe & Mac	7990	Panic Restaurant	8990
Kanami Hyper Soccer	6500	Maniac Mansion	9990
Mega Man 2	7900	Adventure Island II	7990
Megaman 3	7900	Dyna Blaster	7100
North & South	7500		
Robocop	6500		
Street Gans	7400		
Super Mario 2	7250		
Terminator 2	7990		
The Flintstones	8490		
The Legend of Zelda	7250		
Track & F. in Barcelona	6500		
Trog	6600		

DESCUENTO DE 500 PTAS

Addams Family	6990
El Imperio Contraataca	7790
Elite	8400
Kick Off	8400
New Zealand Story	6990
Rainbow Island	6990
Star Wars	7790

## GAME BOY



**11.900**

Incluye Tetris + auriculares  
+ cable 2 jugadores + pilas

Addams Family	4990	Castelania II	4490	Kwirk	4190	Spiderman 2	4990
Adventure Island	4900	Chase HQ	4900	Marble Madness	4990	Star Trek	4990
Asteroids	4990	Chessmaster	4190	Mega Man	3890	Super Kick Off	5400
Bart's Juggernauts	4490	Choplifter II	4490	Mega Man 2	3890	Super Mario Land	3890
Batman	4900	Dig Dug	4990	Navy Seals	4900	Super Mario Land 2	4990
Bottleheads	5400	Double Dragon 2	4990	NBA 2	5400	Tennis	3890
Blodes of Steel	4490	Double Dragon 3	4990	Nemesis	4490	Terminator 2	4990
Blue Brother	4990	Dr. Franken	4490	Ninja Gaiden	4400	The Hunt for Red October	4990
Bomb Jack	4490	Dragon Lair	4490	Phantom Mission	5490	The Simpsons	4990
Buble Bobble	4900	George Foreman Boxing	4990	Papeye 2	5490	Tiny Toon Adventure	4490
Castelonia	4900	Golf	3890	Probotector	4900	Tortugas Ninjo 2	5390
		Hook	4990	Robocop	4490	Track and Field	4990
		In your Face Basket	3900	Robocop II	4990	World Cup	3890
		Jordan us Bird	4400	Sneaky Sneaks	5390	WWF	4990
		Joshi & Maria	3890	Snaw Brothers	4990	WWF 2	4990
		Kirby's Dream Land	3890	Speed Ball 2	5490	Xenon 2	5490

Pimball	2595
Spiderman	2595
Gargoyles	2595
Dyna Blaster	2595
R-Type	2595
Kung Fu Master	2595
Boulder Dash	2595
Super RC Pro Am	2595
Prince Bobble	2595
NBA	2995
F1 Racer	3395

## COMPLEMENTOS GAME BOY

LIGHT BOY - 4.190	LUZ Y LUPA - 3.395	ILUMINACION - 1.950	LUPA - 1.595	ALTAVOCES - 1.895	SQAR BOY - 4.900	BATERIA NUBY - 4.995	GAME PACK - 1.550	HANDY BOY - 5.990
ADAP. COCHE - 1.595	MASTER PACK - 9.900	PLAY & CARRY CASE - 2.495	CARRY CASE - 1.795	MALETIN ATACHE - 3.295	BAT 12h + FUENTE - 4.995	HOLSTER KONIX - 2.295	ADAP. CORRIENTE - 1.495	HANDY CARRY - 890

Respuesta Comercial  
Autorización nº 11.641  
B.O.C. y T. nº 39  
del 19 de Junia de 1.992

NO  
NECESITA  
SELLO  
A franquear  
en destina

**MAIL VXC**  
VENTA POR CORREO  
Apartado nº 1.308 F.D.  
28080 MADRID

## GAME GENIE

PARA NINTENDO NES  
**6.500**

## PRODUCTO ESPECIAL 16 Bits

TITULO	PC 514-PC 312	AMIGA-ATARI
CARMEN SAN DIEGO	5900	5900
CRIMEN WAVE	3990	3990
ELITE +	4990	4990
ELVIRA II	4995	
F-15 II	6990	6990
FUTURE WAR	4490	4490
GUNSHIP 2000	6490	
INDIANA ADV. CASTELLANO	5990	5990
LINKS	5490	
LOOM	3990	3990
LORDS OF THE RING	3990	3990
M-1 TANK PLATOON	6990	6990
MANIAC MANSION	4490	4490
MEGAFORTRESS	4990	
MIG 29 FULCRUM	3990	3990
OPERATION STEALTH	4490	4490
POPOULOUS II		3990
POWER MONGER	3990	3990
RAIL ROAD TYCOON	6490	6490
SECRET OF MONKEY ISLAND	5990	5990
SILENT SERVICE II	6990	6990
THE SECRET WEAPONS	5990	

## PRODUCTO ESPECIAL

GLOBAL EFFECT PC 5 1/4 - 4990 PC 3 1/2 - 4990 AMIGA - 4990	BIRDS OF PREY PC 5 1/4 - 3990 PC 3 1/2 - 3990 AMIGA - 3990	STEEL EMPIRE PC 5 1/4 - 4990 PC 3 1/2 - 4990 AMIGA - 4990
AIR WARRIOR PC 5 1/4 - 4495 PC 3 1/2 - 4495 AMIGA - 4495 CD ROM - 7995	LEATHER GODDESSES PC 5 1/4 - 10990 PC 3 1/2 - 10990	EVERY PC 5 1/4 - 3450 PC 3 1/2 - 3450 AMIGA - 3450 PC 3 HD - 3995 PC 3 HD - 3995
LA COUMENA PC 5 1/4 - 4995 PC 3 1/2 - 4995 ATARI - 4995 AMIGA - 4995 PC 31/HD - 5995 PC 31/HD - 5995	LUKE OF THE TEMPTRESS PC 5 1/4 - 5650 PC 3 1/2 - 5650 AMIGA - 5650	ULTIMA UNDERWORLD PC 5 1/4 - 6990 PC 3 1/2 - 6990
MAD TV PC 5 1/4 - 4490 PC 3 1/2 - 4490 AMIGA - 4490	HEART OF CHINA PC 5 1/4 - 7990 PC 3 1/2 - 7990 PC 3256Col - 8490 PC 3256Col - 8490	KING'S QUEST V PC 5 1/4 - 7990 PC 3 1/2 - 7990 PC 3256Col - 8490 PC 3256Col - 8490 CDROM - 9900
HARPOON PC 5 1/4 - 5990 PC 3 1/2 - 5990 AMIGA - 5990	MONKEY ISLAND 2 PC 5 256 Col - 6995 PC 3 256 Col - 6995 AMIGA - 7490	F 117 A PC 5 1/4 - 6490 PC 3 1/2 - 6490
DUNE PC 5 1/4 - 5490 PC 3 1/2 - 5490 AMIGA - 5490	LARRY PC 5 1/4 - 16 Col PC 3 1/2 - 5990	CURSE OF ENCHANTIA PC 5 1/4 - 4995 PC 3 1/2 - 4995 AMIGA - 4995
CASTLES PC 5 1/4 - 3990 PC 3 1/2 - 3990	SPACE QUEST IV PC 5 1/4 - 6990 PC 3 1/2 - 6990 PC 3256Col - 7490 PC 3256Col - 7490	C. SANDIEGO EN EL TIEMPO PC 5 1/4 - 5990 PC 3 1/2 - 5990 AMIGA - 5990
THEIR FINEST HOUR PC 5 1/4 - 5990 PC 3 1/2 - 5990 ATARI - 5990 AMIGA - 5990	DARK SEED PC 5 1/4 - 6990 PC 3 1/2 - 6990 AMIGA - 6990	SHADOW LAND PC 5 1/4 - 3990 PC 3 1/2 - 3990 ATARI - 3990 AMIGA - 3990
SIM EARTH PC 5 1/4 - 6490 PC 3 1/2 - 6490	MONKEY ISLAND PC 5 1/4 - 6990 PC 3 1/2 - 6990 PC 3256Col - 7490 PC 3256Col - 7490 ATARI - 6990 AMIGA - 6990	SHUTTLE PC 5 1/4 - 6990 PC 3 1/2 - 6990 AMIGA - 6990
SHADOW SORCERER PC 5 1/4 - 4490 PC 3 1/2 - 4490 ATARI - 4490	INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS PC 5 1/4 - 6150 PC 3 1/2 - 6150 CD ROM - 9900 AMIGA - Consultar	HEROES OF THE 357h PC 5 1/4 - 3990 PC 3 1/2 - 3990
AIR BUCKS PC 5 1/4 - 1495 PC 3 1/2 - 1495 AMIGA - 1495	SIM ANY PC 5 1/4 - 5990 PC 3 1/2 - 5990 AMIGA - 5990 ATARI - 5990	CRUISE FOR A CORPSE PC 5 1/4 - 4490 PC 3 1/2 - 4490 AMIGA - 4490
CRIME CITY PC 5 1/4 - 3450 PC 3 1/2 - 3450 AMIGA - 3450 ATARI - 3450	LARRY V PC 5 1/4 - 7490 PC 3 1/2 - 7490 PC 3256Col - 7990 PC 3256Col - 7990	ETERNAM PC 5 1/4 - 4490 PC 3 1/2 - 4490
EYE OF THE BEHOLDER PC 5 1/4 - 4990 PC 3 1/2 - 4990	THE TWO TOWERS PC 5 1/4 - 3990 PC 3 1/2 - 3990	SHERLOCK HOLMES PC 5 1/4 - 7990 PC 3 1/2 - 7990
INCA PC 5 HD - 6995 PC 3 HD - 6995 CD ROM - 7995	DOMINIUM PC 5 1/4 - 4995 PC 3 1/2 - 4995 AMIGA - 4995	DAUGHTER OF SERPENTS PC 5 1/4 - 6990 PC 3 1/2 - 6990
Kyrandia PC 5 1/4 - Consultar PC 3 1/2 - Consultar AMIGA - Consultar	ECO QUEST PC 5 1/4 - 6150 PC 5 256 Col - 6650	A-TRAIN PC 5 1/4 - 5650 PC 3 1/2 - 5650
KGB PC 5 1/4 - Consultar PC 3 1/2 - Consultar AMIGA - Consultar	SPACE QUEST I PC 5 1/4 - Consultar PC 3 1/2 - Consultar	TRIVIAL DELUXE PC 5 1/4 - 4990 PC 3 1/2 - 4990

## DISCOS VIRGENES

10 discos 3 1/2	995	10 discos 5 1/4	495
10 discos 3 1/2 HD	1.500	10 discos 5 1/4 HD	995
		10 discos 3"	3.900



# ¡ATENCIÓN!

## CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias  
TEL: 380 28 92

ESTAS SON TUS TIENDAS MAIL

**CENTRO MAIL MADRID**  
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1.  
MADRID. TEL: 527 82 25

**CENTRO MAIL MADRID**  
MONTERA, 32, 2º  
MADRID. TEL: 522 49 79

**CENTRO MAIL BARCELONA**  
C. PAU CLARIS, 106  
BARCELONA. TEL: 412 63 10

**CENTRO MAIL ZARAGOZA**  
CENTRO COM. INDEPENDENCIA  
LOCAL 100 B-2 Última Planta  
ZARAGOZA. TEL: 21 82 71



PROXIMA APERTURA DE NUEVOS CENTROS

### NOVEDADES

### EXITOS

### NOVEDADES

### EXITOS

<b>HARD NOVA</b> PC 5 1/4 - 4990 PC 3 1/2 - 4990	<b>GRAHAM TAYLOR 3</b> PC 5 1/4 - 3450 PC 3 1/2 - 3450 AMIGA - 3450	<b>GOBLINS 2</b> PC 5 HD - 5995 PC 3 HD - 5995 AMIGA - 3995 CD ROM - 7995	<b>TINY SWEETS</b> PC 5 1/4 - 3500 PC 3 1/2 - 3500 AMIGA - 3500 ATARI - 3500 AMS DISC - 2995	<b>CRAZY CAR 3</b> PC 5 1/4 - 3995 PC 3 1/2 - 3995 AMIGA - 3995 ATARI - 3995 AMS DISC - 3500	<b>BUNNY BRICKS</b> PC 5 1/4 - 3500 PC 3 1/2 - 3500 AMIGA - 3500 ATARI - 3500 AMS DISC - 2995
<b>MILLENNIUM</b> PC 5 1/4 - 6995 PC 3 1/2 - 6995 AMIGA - 6995 ATARI - 6995	<b>THE HUMANS</b> PC 5 1/4 - 4990 PC 3 1/2 - 4990 AMIGA - 4990	<b>ABANDONED PLACES</b> PC 5 1/4 - 4495 PC 3 1/2 - 4495 AMIGA - 4495	<b>WEEN</b> PC 5 HD - 5995 PC 3 HD - 5995 AMIGA - 3995 CD ROM - 7995	<b>DREADHOUGHTS</b> PC 5 1/4 - 3995 PC 3 1/2 - 3995 AMIGA - 3995	<b>LINEKER</b> SPECTRUM - 1990 AMSTRAD - 1990 COMM - 1990 AMS DISC - 3490 AMIGA - 4990 ATARI - 4990
<b>RAMPART</b> PC 5 1/4 - 3990 PC 3 1/2 - 3990 ATARI - 3990 AMIGA - 3990	<b>WING COMMANDER</b> PC 5 1/4 - 6490 PC 3 1/2 - 6490	<b>ZYCONIX</b> PC 5 1/4 - 3600 PC 3 1/2 - 3600	<b>PARASOL STARS</b> ATARI - 3500 AMIGA - 3500	<b>ISHAR</b> PC 5 1/4 - 2950 PC 3 1/2 - 2950 ATARI - 2950 AMIGA - 2950	<b>COOL CROC TWINS</b> PC 5 1/4 - 4500 PC 3 1/2 - 4500 ATARI - 4500 AMIGA - 4500
<b>GODS</b> PC 5 1/4 - 3990 PC 3 1/2 - 3990 ATARI - 3990 AMIGA - 3990	<b>DOUB. DRAGON 3</b> SPECTRUM - 1900 AMSTRAD - 1900 COMM - 1900 AMS DISC - 2900 PC 5 1/4 - 3990 PC 3 1/2 - 3990 ATARI - 3900 AMIGA - 3900	<b>HEIMDAL</b> PC 5 1/4 - 4995 PC 3 1/2 - 4995 ATARI - 4995 AMIGA - 4995	<b>ROBOCOP 3</b> SPECTRUM - 1350 PC 5 1/4 - 3300 PC 3 1/2 - 3300 ATARI - 2250 AMIGA - 2995	<b>CAPTAIN PLANET</b> SPECTRUM - 1500 AMSTRAD - 1500 AMS DISC - 2500 AMIGA - 3990 ATARI - 3990	<b>ALONE IN THE DARK</b> PC 5 1/4 - 5150 PC 3 1/2 - 5150
<b>WIZKID</b> AMSTRAD - 2850 PC 3 1/2 - 2850 ATARI - 2850 AMIGA - 2850	<b>LIVERPOOL</b> AMSTRAD - 1400 AMS DIS - 2500 AMIGA - 2500	<b>VROOM</b> PC 5 1/4 - 3450 PC 3 1/2 - 3450 ATARI - 3450	<b>SPACE CRUSADE</b> SPECTRUM - 1700 AMSTRAD - 1700 AMS DISC - 2500 AMIGA - 3990 PC 5 1/4 - 2 PC 3 1/2 - 2	<b>ARMA LETAL</b> PC 5 1/4 - 2600 PC 3 1/2 - 2600 AMIGA - 2600	<b>MULTISPORT II</b> SPECTRUM - 2100 AMSTRAD - 2100 AMS DISC - 2100 MSX - 2100 PC 5 1/4 - 5100 PC 3 1/2 - 5100
<b>SUPER CAULDRON</b> PC 5 1/4 - 3995 PC 3 1/2 - 3995 ATARI - 3995 AMIGA - 3995	<b>CHESS</b> PC 5 1/4 - 4100 PC 3 1/2 - 4100	<b>TORTUG. NINJA 2</b> SPECTRUM - 2250 AMSTRAD - 2250 AMS DISC - 2850 PC 5 1/4 - 3990 PC 3 1/2 - 3990 ATARI - 3990 AMIGA - 3990	<b>OLIMPIADAS 92</b> ATLETISMO PC 5 1/4 - 3490 PC 3 1/2 - 3490 GIMNASIA PC 5 1/4 - 3490 PC 3 1/2 - 3490	<b>HOOK</b> COMM - 1350 PC 5 1/4 - 2750 PC 3 1/2 - 2750 ATARI - 2750 AMIGA - 2750	<b>DOODLE BUG</b> ATARI - 3500 AMIGA - 3500
<b>ROGER RABBIT</b> PC 5 1/4 - 5000 PC 3 1/2 - 5000	<b>ADDAMS FAMILY</b> SPECTRUM - 1350 AMS DIS - 2500 ATARI - 2500 AMIGA - 2500	<b>ROCKETEER</b> PC 5 1/4 - 5000 PC 3 1/2 - 5000	<b>EPIC</b> COMM - 3990 PC 5 1/4 - 3990 PC 3 1/2 - 3990 ATARI - 2750 AMIGA - 2750	<b>ELF</b> ATARI - 2500 AMIGA - 2500 PC 5 1/4 - 2995 PC 3 1/2 - 2995	<b>PUSH OVER</b> PC 5 1/4 - 2850 PC 3 1/2 - 2850 ATARI - 2850 AMIGA - 2850
<b>4 WHEEL DRIVE</b> (Lexus Turbo Chell) Toyota Celica/ Team Suzuki/ Combo Racer) ATARI - 3900 AMIGA - 3900	<b>ROADTRACK</b> PC 5 1/4 - 5000 PC 3 1/2 - 5000	<b>BAT II</b> PC 5 1/4 - 5990 PC 3 1/2 - 5990 AMIGA - 5900	<b>TERMINATOR II</b> PC 5 1/4 - 2250 PC 3 1/2 - 2250 ATARI - 2250 AMIGA - 2250 SPECTRUM - 1350 AMSTRAD - 1350 AMS DISC - 2250	<b>THE SIMPSONS</b> PC 5 1/4 - 2850 PC 3 1/2 - 2850 ATARI - 2850 AMIGA - 2850 SPECTRUM - 1350 AMSTRAD - 1350 AMS DISC - 2250	<b>ROLLING RONNY</b> PC 5 1/4 - 2995 PC 3 1/2 - 2995 ATARI - 2995 AMIGA - 2995
<b>RISKY WOODS</b> PC 5 1/4 - 3990 PC 3 1/2 - 3990 ATARI - 3990 AMIGA - 3990	<b>LEMMING + ON NO MORE LEMMINGS</b> PC 5 1/4 - 4990 PC 3 1/2 - 4990 ATARI - 4990 AMIGA - 4990	<b>ESPAÑA 92</b> PC 5 1/4 - 2990 PC 3 1/2 - 2990 AMIGA - 2990	<b>CARL LEWIS</b> PC 5 1/4 - 4990 PC 3 1/2 - 4990 AMIGA - 3990	<b>WWF</b> PC 5 1/4 - 2850 PC 3 1/2 - 2850 ATARI - 2850 AMIGA - 2850 SPECTRUM - 1350 AMSTRAD - 1350 AMS DISC - 2250	<b>INDI 4 (ARCADE)</b> PC 5 1/4 - 2850 PC 3 1/2 - 2850 ATARI - 2850 AMIGA - 2850
<b>J. BARNES FOOTBALL</b> PC 5 1/4 - 3450 PC 3 1/2 - 3450 AMIGA - 3450	<b>STAR TREK</b> PC 5 1/4 - 5990 PC 3 1/2 - 5990	<b>GUY SPY</b> PC 5 1/4 - 8895 PC 3 1/2 - 8895 ATARI - 8895 CD ROM - 8895	<b>FOOTBALL CHAMP</b> ATARI - 2950 AMIGA - 2950	<b>MILLENNIA</b> PC 3 1/2 - 2995 AMIGA - 2995	<b>BASKET PLAY OFF</b> PC 5 1/4 - 2995 PC 3 1/2 - 2995
<b>BUMPY'S</b> PC 5 1/4 - 2995 PC 3 1/2 - 2995 AMIGA - 2995 ATARI - 2995 AMS DISC - 2500	<b>INTERNATIONAL SPORT CHALLENGER</b> PC 5 1/4 - 5995 PC 3 1/2 - 5995 ATARI - 5995 AMIGA - 5995	<b>TENNIS CUP II</b> PC 5 1/4 - 2500 PC 3 1/2 - 2500 AMIGA - 2500	<b>UNREAL</b> PC 5 1/4 - 3990 PC 3 1/2 - 3990 AMIGA - 3990 ATARI - 3990	<b>WORLD CHESS</b> PC 5 1/4 - 5995 PC 3 1/2 - 5995	<b>RUGBY</b> PC 5 1/4 - 1900 PC 3 1/2 - 1900
<b>3D KIT 2.0</b> PC 5 1/4 - 7990 PC 3 1/2 - 7990 ATARI - 7990 AMIGA - 7990	<b>MOONSTONE</b> PC 5 1/4 - 3990 PC 3 1/2 - 3990 ATARI - 3990 AMIGA - 3990	<b>LEGEND</b> PC 5 1/4 - 4990 PC 3 1/2 - 4990 ATARI - 4990 AMIGA - 4990	<b>LINKS 386 PRO</b> PC 5 1/4 - 5990 PC 3 1/2 - 5990	<b>HUGO</b> PC 5 1/4 - 5995 PC 3 1/2 - 5995 AMIGA - 5995	<b>COMBAT CLASSICS</b> Fis II/Team Yankee/ 688 Attack Sub PC 5 1/4 - 6995 PC 3 1/2 - 6995 AMIGA - 6995
<b>LUCKY BOOM</b> PC 5 1/4 - 4495 PC 3 1/2 - 4495 AMIGA - 4495	<b>SUMMER CHALLENGE</b> PC 5 1/4 - 4625 PC 3 1/2 - 4625	<b>NIGEL MANSSELL'S</b> PC 5 1/4 - 4990 PC 3 1/2 - 4990 AMIGA - 4990	<b>STREET FIGHTER II</b> PC 5 1/4 - 3900 PC 3 1/2 - 3900 AMIGA - 3900 ATARI - 3900	<b>WWF EUROPEAN RAMPAGE</b> PC 5 1/4 - 2950 PC 3 1/2 - 2950 AMIGA - 2950	<b>COOL WORLD</b> PC 5 1/4 - 2950 PC 3 1/2 - 2950 AMIGA - 2950

### OFERTAS

<b>BUDOKAN</b> PC 5 1/4 - 1495 PC 3 1/2 - 1495	<b>4 D BOXING</b> PC 5 1/4 - 1495 PC 3 1/2 - 1495
<b>TEAM SUZUKI</b> PC 5 1/4 - 1495 PC 3 1/2 - 1495	<b>CHICKEN ITZA</b> PC 5 1/4 - 1495 PC 3 1/2 - 1495 AMIGA - 1495 ATARI - 1495
<b>CHIP CHALLENGER</b> PC 5 1/4 - 1195 PC 3 1/2 - 1195 AMIGA - 1195	<b>MINDWINTER</b> PC 5 1/4 - 1195 PC 3 1/2 - 1195 AMIGA - 1195
<b>MURDER!</b> PC 5 1/4 - 1195 PC 3 1/2 - 1195 AMIGA - 1195	<b>DRAGON BREATH</b> PC 5 1/4 - 1495 PC 3 1/2 - 1495
<b>ANOTHER WORLD</b> PC 5 1/4 - 1195 PC 3 1/2 - 1195 AMIGA - 1195	<b>AIR COMBAT ACE</b> (Gunship, Falco, Bomber) PC 5 1/4 - 1995 PC 3 1/2 - 1995 ATARI - 1995
<b>PACK MULTISPORT II</b> (Super Pole Position, Michel, Mundial Futbol, Basket Master, Golden Basket) PC 5 1/4 - 1995 PC 3 1/2 - 1995	<b>FAST LANE</b> Stunt Car Racer, Hard Drivin, Ferrari F1, Highway Patrol PC 5 1/4 - 1995 PC 3 1/2 - 1995
<b>MERCHANT COLONY</b> PC 5 1/4 - 1495 PC 3 1/2 - 1495 AMIGA - 1495 ATARI - 1495	<b>SANDS OF FIRE</b> PC 5 1/4 - 1495 PC 3 1/2 - 1495
<b>MARIO ANDRETTI</b> PC 5 1/4 - 1495 PC 3 1/2 - 1495	<b>STREET FIGHTER</b> PC 5 1/4 - 1195 PC 3 1/2 - 1195

### OFERTAS DEPORTIVAS

<b>KICK OFF II</b> PC 5 1/4 - 1495 PC 3 1/2 - 1495 AMIGA	<b>MANCHESTER EUROPA</b> PC 5 1/4 - 1495 PC 3 1/2 - 1495
<b>MANCHESTER UNITED</b> PC 5 1/4 - 1495 PC 3 1/2 - 1495 AMIGA	<b>BOXING MANAGER</b> PC 5 1/4 - 1495 PC 3 1/2 - 1495
<b>SQUASH</b> PC 5 1/4 - 1495 PC 3 1/2 - 1495	<b>WORLD CLASS RUGBY</b> PC 5 1/4 - 1495 PC 3 1/2 - 1495
<b>SUPER SKI 2</b> PC 5 1/4 - 1495 PC 3 1/2 - 1495 AMIGA	<b>OLYMPIC GAMES</b> PC 5 1/4 - 1495 PC 3 1/2 - 1495
<b>KILLER BALL</b> PC 5 1/4 - 1495 PC 3 1/2 - 1495 AMIGA	<b>TIP OFF</b> AMIGA

### EDUCATIVOS DISNEY

<b>MIKEY 1,2,3</b>	<b>MIKEY MEMORIA</b>	<b>MIKEY A.B.C</b>
<b>MIKEY PUZZLE</b>	<b>MIKEY COLORES</b>	
PC 5 1/4 PC 3 1/2 <b>4100</b> DE 2 A 5 AÑOS		

### EDUCATIVOS

	PC 5 1/4 PC 3 1/2	AMIGA
Jo, el Dromedario (Matemáticas 11-12 años)	4995	4995
Jo, el Dromedario (Matemáticas 12-13 años)	4995	4995
Jo, el Dromedario (Matemáticas 13-14 años)	4995	4995
Jo, el Dromedario (Matemáticas 14-15 años)	4995	4995
Suspense I (Matemáticas 15-16 años)	4995	4995
Suspense II (Matemáticas 16-17 años)	4995	4995
Primeros pasos en inglés (Nivel iniciación)	4995	4995
Paseo por Hyde Park (Inglés niv. medio inferior)	4995	4995
Ballada en el país del Big Ben (Inglés niv. medio alto)	4995	4995
Enigma en Oxford (Inglés nivel superior)	4995	4995
Top Level (Inglés nivel perfeccionamiento)	4995	4995
Descubre I (Multiplicaciones 5 a 8 años)	4995	4995
Descubre II (Multiplicaciones 6 a 9 años)	4995	4995
Descubre III (Multiplicaciones 7 a 11 años)	4995	4995
Epi-Blos (Bonnie Sesame)	3495	3495
Vamos a cantar (Barrio Sésamo)	3495	3495
Las Tortugas Ninja (La vuelta al mundo)	3495	3495

### OFERTAS PC3, AMIGA

<b>CHICAGO 90</b>	<b>STAR GOOSE</b>	<b>QUADRALIEN</b>
<b>SUPER SKI</b>	<b>KARTING G.R.</b>	<b>HIGHWAY PATROL II</b>
1-395 2-500		

### MAS OFERTAS PC3 PC5 1195

Telris	Platoon	Abadía del Crimen
Predator II	Indiana Jones	Golf
Platoon	ThunderBlade	Cazurnel
Indiana Jones	Summer Olimpiad	Aventura Espacial

### 2x1 AMSTRAD DISCO

Flying Shark / Glaxy Force	1.900
Tiger Road / Street Fighter	1.900
Out Run / Road Blasters	1.900
Rabocop / Batman	1.900
Cabal / Operalian Wolf	1.900
Bubble Bubble / Super Wanderboy	1.900
New Zealand Story / Rainbow Island	1.900
Renegade / Target Renegade	1.900
Gauntlet / Gauntlet 2	1.900
Dragon Ninja / Op. Thunderbolt	1.900
Chase H.Q. / Wee Le Mans	1.900
Nightride / Vigilante	1.900
Indy I / Indy II	1.900
Star Wars / Relana Jedi	1.900
Last Ninja 2 / Renegade III	1.900
Barbarian / Barbarian II	1.900
Rombo / Rombo III	1.900
Impossible Mission / Imposible Mision II	1.900
Tetris / Pop Up	1.900

### LIBROS DE PISTAS

Drokhren	1200	Larry	1200	Monkey Island	1200
Elvira II	1200	Larry V	1200	Shadow Sorcerer	1200
Heart of China	1200	Loom	1200	Space Quest IV	1200
Indy	1200	Maniac Mansion	1200	Todas Aventuras ADJ	1200
King's Quest V	1200	Monkey Island II	1200	Fate of Atlantic	1200
Dark Seed	1200				

### WAR GAMES - JUEGOS DE ESTRATEGIA

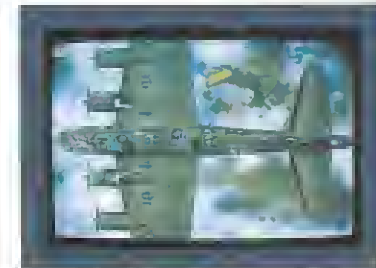
<b>D-DAY</b> PC 5 1/4 - 4995 PC 3 1/2 - 4995 AMIGA - 4995 ATARI - 4995 AMS DISC - 4995	<b>VIKING FIELD OF CONQUEST</b> PC 5 1/4 - 3430 PC 3 1/2 - 3430 AMIGA - 3430	<b>WILD WEST WORLD</b> PC 5 1/4 - 3990 PC 3 1/2 - 3990 AMIGA - 3990	<b>GREAT NAVAL BATTLES</b> PC 5 1/4 - 6990 PC 3 1/2 - 6990	<b>ACORAZADOS</b> PC 5 1/4 - 3995 PC 3 1/2 - 3995 AMIGA - 3995
<b>PATTON STRIKES BACK</b> PC 5 1/4 - 4990 PC 3 1/2 - 4990	<b>WARRIOR OF RELENE</b> PC 5 1/4 - 3450 PC 3 1/2 - 3450 AMIGA - 3450	<b>THE PERFECT GENERAL</b> PC 5 1/4 - 4990 PC 3 1/2 - 4990 AMIGA - 4990	<b>ASHES OF EMPIRE</b> PC 5 1/4 - 7990 PC 3 1/2 - 7990 AMIGA - 7990	<b>CAMPAIGN</b> PC 5 1/4 - 7995 PC 3 1/2 - 7995 AMIGA - 7995

### SUPER OFERTA WAR GAMES

<b>FIGHTER COMMAND</b> PC 5 1/4 - 1495 PC 3 1/2 - 1495 AMIGA	<b>LA CARGA DE LA BRIGADA UGERA</b> PC 5 1/4 - 1495 PC 3 1/2 - 1495 AMIGA	<b>MEDIEVAL WARRIORS</b> PC 5 1/4 - 1495 PC 3 1/2 - 1495 ATARI - 1495 AMIGA	<b>PORT APACHE</b> PC 5 1/4 - 1495 PC 3 1/2 - 1495 ATARI - 1495 AMIGA	<b>THE FINAL CONFLICT</b> PC 5 1/4 - 1495 PC 3 1/2 - 1495 ATARI - 1495 AMIGA
<b>OPERATION COMBAT</b> PC 5 1/4 - 1495 PC 3 1/2 - 1495	<b>ACIENT BATTLES</b> SPECTRUM - 1495 AMSTRAD - 1495 AMS DISC - 1495 PC 5 1/4 - 1495 PC 3 1/2 - 1495 ATARI - 1495 AMIGA	<b>VULCAN</b> SPECTRUM - 1495 AMSTRAD - 1495 AMS DISC - 1495 PC 5 1/4 - 1495 PC 3 1/2 - 1495 ATARI - 1495 AMIGA	<b>GREAT NAPOLEONIC BATTLES</b> PC 5 1/4 - 1495 PC 3 1/2 - 1495 ATARI - 1495 AMIGA	<b>COHORT</b> PC 5 1/4 - 1495 PC 3 1/2 - 1495 ATARI - 1495 AMIGA



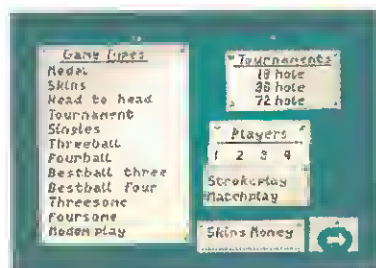
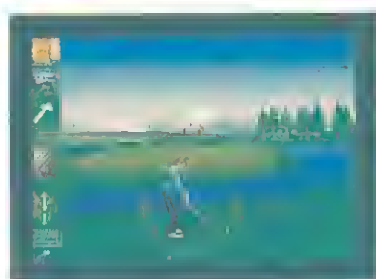
# EN EL CIELO...



En la primavera de 1942 la Octava fuerza aérea estadounidense llegó a Inglaterra. Su misión era montar la ofensiva aérea sobre la Europa ocupada por los nazis, bombardeando objetivos estratégicos desde gran altura. El bombardero pesado elegido para esta operación fue el B-17, más conocido como la Fortaleza Volante.

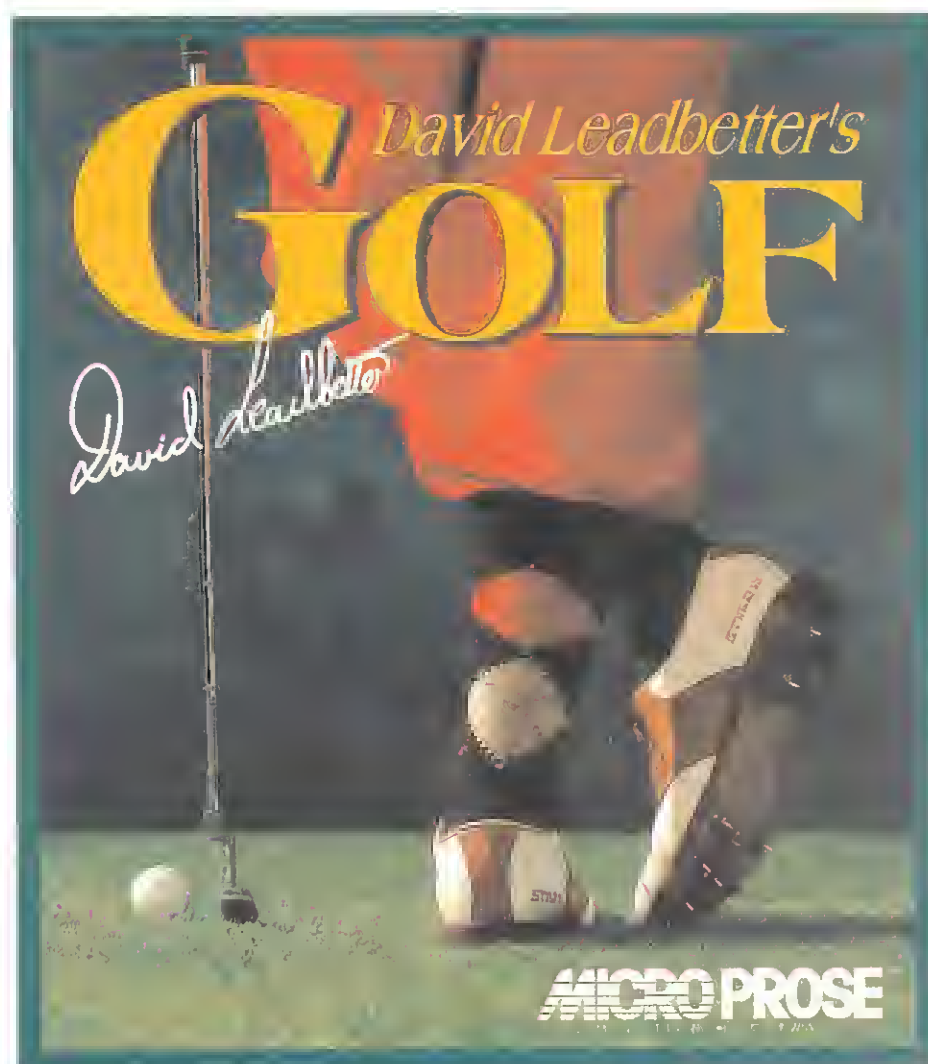
Con un asombroso detalle gráfico, una recreación de la atmósfera de la época, unas increíbles secuencias de combates aéreos y la posibilidad de customizar tu bombardero, B-17 se convierte en una de las más perfectas simulaciones de vuelo jamás aparecidas al mercado.

# ...Y EN LA TIERRA



MicroProse te presenta la simulación definitiva del apasionante deporte del golf. Recreando asombrosos campos en tres dimensiones, sentirás la sensación de estar rodeado de bosques y dispuesto a llegar al green para intentar realizar un birdie.

Incluye diferentes tipos de condiciones atmosféricas, tres escenarios diferentes (seis en la versión Amiga), una docena de tipos de juego, oponentes del ordenador diseñados a tu propia medida y un manual de más de 100 páginas que te convertirá en un maestro del golf.



Pantallas de la versión PC-VGA 256 colores.

David Leadbetter's Golf. Programa © 1992 The Thought Train  
Documentación y paquete © 1992 MicroProse Ltd.  
B-17 Flying Fortress. © 1992 MicroProse Ltd.

**MICRO PROSE**  
SIMULATION • SOFTWARE

**ERBE**

SERRANO, 240  
28016 MADRID  
Tel.: 458 16 58

